
100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO III ● Nº 21
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
PORTUGAL: 750$
ESTE MES:
POWER F-1
STAR CONTROL 3
HUNTER HUNTED
KILLING TIME
BATMAN FOREVER 2
R. OF MASTER LU
SEGA RALLY
FABLE / AMOK
DRAGON LORE 2
CYBERGLADIATORS
WAGES OF WAR
STAR GENERAL
INCREDIBLE HULK
RA-MA / T-MEK
MARATHON 2
AREA 51
PRIVATEER 2
PANZER DRAGOON
LORDS OF THE REALMS 2
PLATINUM PAK
TOWER COMMUNICATIONS
THE Pandora DIRECTIVE
UN DETECTIVE CON GANCHO
TODAS LAS NOVEDADES DE SIERRA E INTERPLAY
8 413042 303039 00021



YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 2995 ptas
ALFRED PELROCK
EN BUSCA DE UN SUEÑO
TEXTOS, DIÁLOGOS Y VOCES EN CASTELLANO.
MÁS DE 60 PANTALLAS DIFERENTES CON DECENAS DE PUZLES.
PERSONAJES INTERACTIVOS SORPRENDENTES Y GENIALES.
EL GUIÓN MÁS ATREVIDO DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO.
PC CD ROM
REQUERIMIENTOS: PC 486 ó superior • 8 MB RAM
• Lector de CD-ROM • Compatible MS DOS y Windows 95
Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 413.55.77 o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de 9 a 14 y 15:30 a 19h.
Deseo que me envíen: ☐ ALFRED PELROCK (EN BUSCA DE UN SUEÑO) por 2995 + 350 ptas. gastos de envío.
Nombre y apellidos .... Domicilio .... Población ....
Provincia .... CP .... Fecha de nacimiento .... Profesión ....
FORMA DE PAGO
☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso
Firma,
☐ Giro postal nº .... de fecha ....
☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA nº ☐ AMERICAN EXPRESS nº
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta .... Nombre del titular, si es distinto ....
Rellena este cupón y envíalo a:
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

PC-PLAYER

AÑO III - NÚMERO 21

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Angel L. Mozún, Walter Lewin

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
fegarcia@towercom.es
Maquetación
Alberto Martín Sanz
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

TOWER LABS
Jefe Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Responsable de Laboratorio
J. Mariano Ferrera
Editora
Almudena Prieto
Atención Técnica
Javier Amado

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas
Asesor Editorial
Mario de Luis
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



EL ESPÍRITU DE LA PRIMAVERA

La primavera la informática altera. Tras este pareado singular e inigualable se esconde alguna verdad, por lo menos en lo que se refiere al software lúdico y a los que nos movemos alrededor de él. Nuestra sangre hierve, lo cual tiene diversas manifestaciones: erupciones en la piel, noches de insomnio, inquietud, estados nostálgicos y frenéticos (indistintamente), exaltación de la libido... y, por supuesto, una indiscutible "afición" lúdica. Fruto de ésta, a pesar de no ser la mejor época para el mercado, siguen apareciendo programas señeros, la oferta general no disminuye en absoluto y nuestros colaboradores continúan devanándose los sesos para poner a vuestros pies las soluciones más difíciles.

Así pues, en este número no falta de nada. El programa que ocupa la honrosa posición de Juego del Mes lo hace por derecho propio; se trata de The Pandora Directive, el último título de una compañía mítica, Acces, que se ha tomado su tiempo para realizar esta segunda parte del magnífico Under a Killing Moon. Es una aventura gráfica que reúne todas las cualidades para ganarse las ovaciones del respetable. Tampoco nos hemos quedado cortos en lo que se refiere a programas diseccionados por nuestros colaboradores. Os ofrecemos nada más y nada menos que tres "A Fondo". En ellos, un producto español, Dráscula, se codea con programas de la talla de Phantasmagoria II y Larry VII. Despejamos el largo y tortuoso camino de estos tres títulos en un total de nueve página de indudable interés.

Por su parte los reportajes dedicados a compañías de relieve también visitan este mes nuestras páginas. Las elegidas han sido la portentosa Sierra, empresa liderada por el matrimonio Williams que no necesita presentación, y la inglesa Interplay, con títulos en su haber como Dungeon Master 2.

En el próximo número ya nos habrá sorprendido el corazón de la primavera. Déjate atrapar por él, pero no olvides la cita que tienes con nosotros. ¡Hasta pronto!

ÍNDICE



Access, una compañía programadora mítica, ha vuelto, finalmente, hasta nosotros. Y lo ha hecho por la puerta grande, como no podía ser menos, con la segunda parte del formidable Under a Killing Moon. El aguerrido detective Tex Murphy, protagonista de la saga, se va a encontrar con uno de sus casos más extraños y apasionantes en The Pandora Directive, un título que hace honor a sus antepasados.



Este mes os adelantamos, en exclusiva, un vídeo que os mostrará cómo va a ser el programa Interstate 76, la gran apuesta automovilística de la compañía Activision, que cuenta con un aparente *look* de los años setenta.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



INTERSTATE 76

RUN: INTERS76.BAT

El próximo juego de Activision cuenta con un *trailer* en forma de vídeo que os ofrecemos en el CD-ROM de este mes. Si quieres ver este vídeo puedes utilizar el programa shareware llamado Quickview que hemos incluido en el interior del directorio INTERS76 del CD-ROM. Las opciones del programa Quickview aparecen cuando pulses las teclas "ALT+O". Para salir del programa tienes que presionar "ALT+X". Para ejecutar un vídeo, sólo debes situarte sobre el mismo y pulsar ENTER. Otra posibilidad que tienes para disfrutar del vídeo es emplear el reproductor multimedia que posee Windows para visionar el fichero AVI.









G-NOME

RUN: GNOM.BAT

Si tienes Windows 95 instalado en tu ordenador, podrás disfrutar de la demo jugable del próximo juego de 7th Level, G-Nome. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al instalador, ejecuta el archivo SETUP.EXE que está dentro del directorio GNOM del CD-ROM. Esta demo requiere tener instaladas las librerías DirectX en el entorno (las puedes encontrar dentro del directorio UTIL del CD). Si, una vez esté instalada, la demo no te arranca, tienes que configurar Windows a una resolución de 640x480 pixels a 256 colores, y no tendrás ningún tipo de problema.







LEYENDA



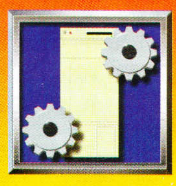
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

BIRTHRIGHT

RUN: BRDEMO.BAT

La demo de Birthright no es realmente jugable, aunque podrás interaccionar por sus menús para ver cómo funciona el juego. Se trata de una demo para Windows 95, y necesitas tener instaladas las librerías DirectX para su funcionamiento (si no es tu caso, las puedes encontrar en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder al instalador, ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio BRDEMO del CD-ROM.





SEGA RALLY

RUN: RALLY.BAT

Con Windows 95 instalado en tu ordenador, podrás disfrutar de la demo de **Sega Rally Championship**. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al instalador, ejecuta el archivo SETUP.EXE que encontrarás en el directorio RALLY/INSTALL del CD-ROM. El programa de instalación añadirá al sistema la librería DirectX si no la tienes instalada todavía.





CURSO JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT

En el directorio CURSOJ encontrarás el programa explicativo que se refiere al capítulo de este mes de nuestra sección "Cómo crear tus juegos". El fichero MAP.EXE es un conseguido ejemplo de representación del "mapeado" de texturas, mientras que IMAGEN.SCX tiene el fondo en formato Colorix SCX. Pincha tres o cuatro veces en pantalla con el ratón y observa la deformación producida, según los puntos señalados.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Javier Amado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.



LORDS OF THE REALMS 2

RUN: LORDS2.BAT

El último título de Impressions, dentro de Sierra, es un programa de estrategia medieval. Se trata de una demo para Windows 95, y necesitas tener instaladas las librerías DirectX para su funcionamiento (si no es tu caso, las tienes en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder al instalador, ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio LORDS2 del CD-ROM. Esta demo te permite ver cómo funcionan las diferentes partes de que consta el programa.



TERMINATOR SKYNET

RUN: SKYNET.BAT

Para instalar la demo de **Terminator Skynet** necesitas poseer 38 Mb. de espacio libre dentro de tu disco duro C. Una vez se haya instalado en el directorio SKYNET de tu disco C, ejecuta SETUP.EXE para configurar la demo, y SKYNET.EXE para jugar con ella. Te permite acceder a la primera fase del programa, y funciona bajo DOS y bajo Windows 95.





SHAREWARE

BOMBER

RUN: SHARE\BOMBER.BAT

Tienes que controlar un bombardero de la devastadora Segunda Guerra Mundial en una de las misiones más peligrosas que hayas conocido. Una vez esté instalado dentro del directorio SHARE\BOMBER de tu disco duro C, ejecuta SETUP.BAT para configurar y ejecutar, o BOMBER.EXE para sólo ejecutar este trepidante arcade.



CYBER CHOPPER

RUN: SHARE\CCHOPPER.BAT

Tienes bajo tu mando un helicóptero de cómbate. Destruye todo lo que aparezca a tu paso. Una vez instalado el programa en el directorio SHARE\CCHOPPER de tu disco duro C, ejecuta SETUP.EXE para configurar, y CC.EXE para ejecutar. Si el programa te da problemas de memoria o sonido, elimina el fichero CYBER.CFG del directorio SHARE/CCHOPPER de tu disco duro C y configura de nuevo con SETUP.



LYNQ

RUN: SHARE\LYNQ.BAT

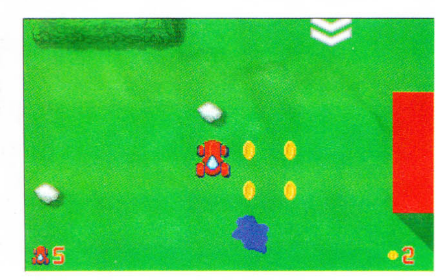
Con este juego te "romperás el coco" formando *puzzles*. Una vez se encuentre instalado en el directorio SHARE\LYNQ de tu disco duro C, tienes que ejecutar SETUP.EXE para configurarlo, y LYNQ.EXE para ejecutar el programa. Si tienes problemas bajo DOS, prueba a ejecutarlo bajo Windows 95.



SPEEDY

RUN: SPEEDY.BAT

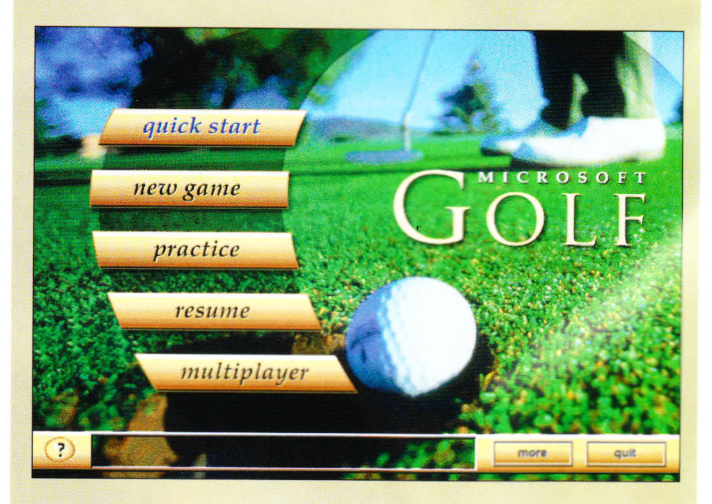
Si te gustan los juegos de coches, Speedy te encantará. A primera vista no es nada del otro mundo, pero tras unas partidas comprobarás que es muy divertido. Para ejecutar el programa, debes ejecutar SPEEDY.EXE una vez esté instalado en el directorio SHARE\SPEEDY de tu disco duro C.



MS GOLF 3.0

RUN: GOLF30.BAT

Si tienes instalado el entorno Windows 95 podrás disfrutar de unos cuantos hoyos con esta demo jugable de **Microsoft Golf 3.0**. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación en tu Windows, tienes que ejecutar, desde el Explorador de Programas, el fichero GLFTRIAL.EXE del directorio GOLF30 del CD-ROM. La demostración requiere tener instaladas las librerías DirectX en el sistema, que puedes encontrar dentro del directorio UTIL del CD-ROM.



BLOOD & MAGIC

RUN: B&M.BAT

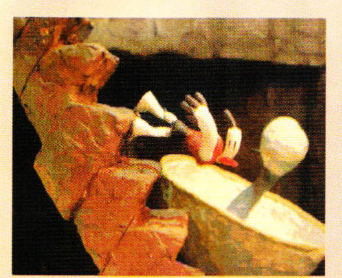
La demo de **Blood & Magic** requiere ser instalada en tu disco duro C para poder funcionar. Nuestro fichero BAT la instalará directamente en tu sistema. Si posees Windows 95, no es necesario que ejecutes el programa que indica el instalador (continúa con éste), ya que está pensado para la versión inglesa de ese entorno, y puede no funcionar correctamente con tu versión española. Una vez haya sido instalada la demo en el interior del directorio de tu elección, tienes que ejecutar el fichero BAM.EXE cuando te dispongas a jugar.



THE NEVERHOOD

RUN: NEVDEMO.BAT

La demo de Neverhood es jugable desde el interior del CD-ROM, siempre y cuando tengas instalado el entorno Windows 95 en tu ordenador. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, tienes que ejecutar desde el Explorador de programas el archivo NEVDEMO.EXE del directorio NEVHOOD del CD-ROM.





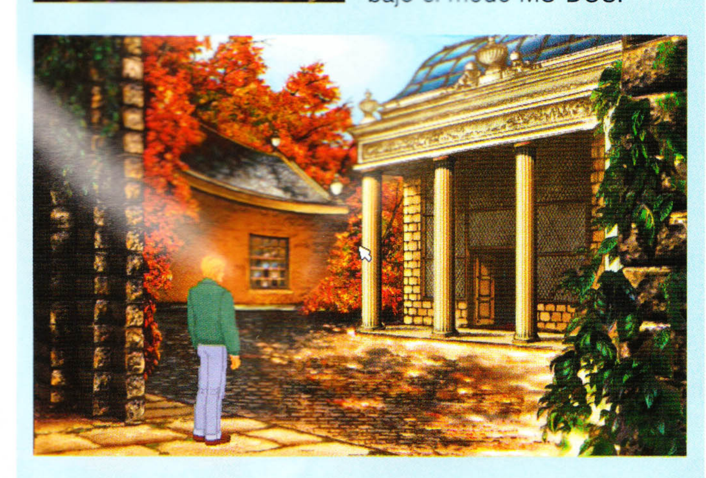


BROKEN SWORD

RUN: BSWORD.BAT

La demo de **Broken Sword** requiere ser instalada dentro de tu disco duro C. Además, requieres de una tarjeta de sonido para su correcto funcionamiento. Nuestro fichero BAT ejecuta el instalador para MS-DOS. Si posees Windows 95, es preferible que ejecutes el fichero SETUP.EXE del directorio BSWORD del CD. Algunas tarjetas gráficas Super VGA pueden requerir un *driver* tipo UNIVESA para el correcto funcionamiento bajo el modo MS-DOS.







M.A.X.

RUN: MAXDEMO.BAT

Nuestro fichero BAT te conduce directamente al programa de instalación de la demo de este programa estratégico de la casa Interplay. Una vez instalada en el directorio de tu elección, tienes que ejecutar MAXRUN.EXE para jugar. Algunas tarjetas gráficas Super VGA requieren un *driver* tipo UNIVESA para poder funcionar correctamente con este juego.





NASCAR RACING 2

RUN: N2DEMO.BAT

Nuestro fichero BAT te conduce directamente al programa de instalación de la demo de este juego de carreras de las compañías Papyrus y Sierra. Una vez instalada en el directorio de tu elección, debes ejecutar SETUP.EXE para configurar el sonido y los gráficos, y N2DEMO.EXE para jugar. Algunas tarjetas gráficas Super VGA requieren un *driver* tipo UNIVESA para funcionar correctamente con este juego. Se recomienda instalar la demo bajo el modo MS-DOS puro.



PRIVATEER 2: THE DARKENING

RUN: P2DEMO.BAT

Para jugar con la demo del estupendo programa **Privateer 2,** de Origin, necesitas estar en el modo MS-DOS real, no en ventana de DOS bajo Windows. El fichero BAT te conduce a la instalación de esta demo. Una vez se encuentre instalada, tienes que ejecutar P2DEMO.EXE para poder jugar. Algunas tarjetas gráficas Super VGA requieren un *driver* tipo UNIVESA para poder funcionar correctamente con este juego.



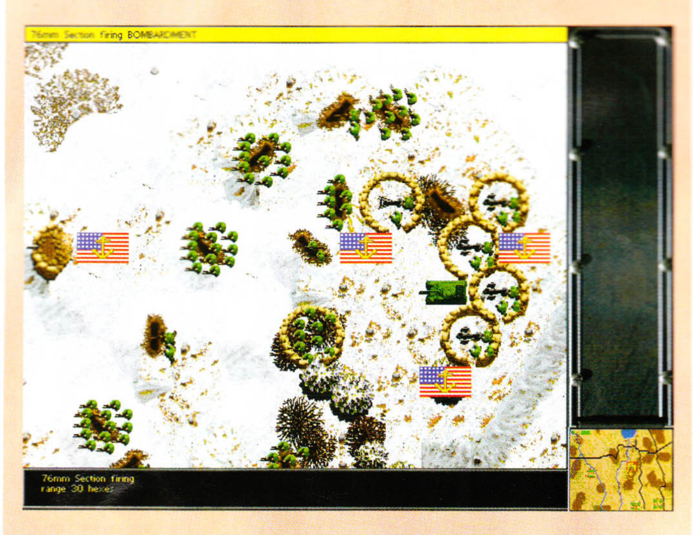


STEEL PANTHERS 2



RUN: STEEL2.BAT

Nuestro fichero BAT te conducirá directamente al programa de instalación de la demo de este programa estratégico de creado por los programadores de la compañía SSI. Una vez se encuentre instalada dentro del directorio que tú mismo hayas elegido, tienes que ejecutar SP2DEMO para poder jugar. Algunas tarjetas gráficas Super VGA requieren un *driver* tipo UNIVESA para funcionar correctamente con este juego.





LAST RITES



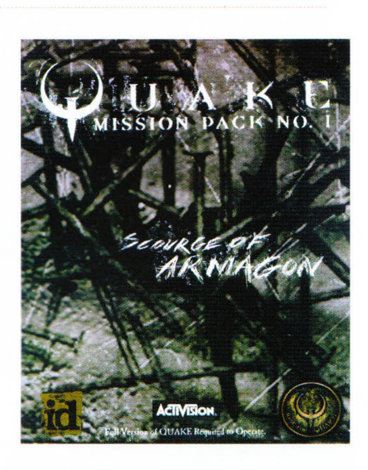




Una arcade 3D más de entre los muchos que pueblan nuestras "juegotecas", esta vez de la compañía Ocean. Los enemigos son unos siniestros *zombies* que te harán la vida imposible. El arma, en lugar de estar centrada, aparece a derecha de cuadro, intentando imitar la posición real, siempre que no seas zurdo, claro.

QUAKE MISSION PACK NO. 1

Por fin nos llega la primera actualización del Rey de reyes de los arcades en tres dimensiones. En esta ocasión, Activision ha sido la encargada de proveernos con una misión más de *Quake*. Con el nombre de **Scource of Armagon**, los programadores prometen nuevas sensaciones, una mayor dificultad y el carácter propio de toda una nueva fase.



MYTH

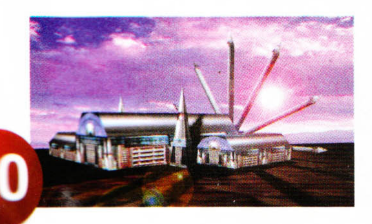
Bungie (casa programadora de títulos como *Marathon 2*) vuelve a poner de moda los programas de estrategia medieval, con este producto gráficamente muy conseguido. Los combates que tienes que lidiar dentro de él están realizados con personajes en tres dimensiones, lo que otorga calidad y un indiscutible encanto.





STRATOSPHERE

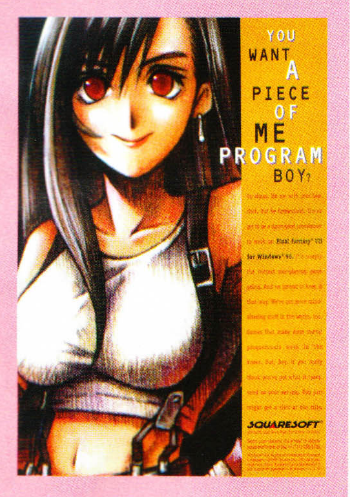
Ocean también se atreve a introducirse en el mundo de la estrategia, con esta curiosa conquista del mundo aéreo, como reza su subtítulo, **Conquest of the Skies**. Los programadores han trabajado bastante este título, pues, además de viajar a través de las distintas capas de la estratosfera, encontrarás por doquier multitud de elementos modelados en tres di-





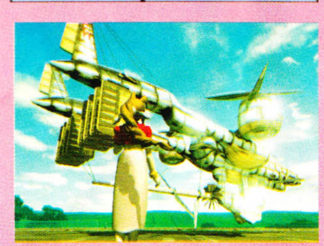
FINAL FANTASY VII

Al parecer, este magnífico programa, que en versiones anteriores ha visitado prácticamente todas las consolas que existen, pero en su séptima parte disfrutó exclusivamente de la calidad de Playstation, va a acabar nada más y nada menos que en el interior de nuestros amados ordenadores personales. Esó sí, se va a tomar todo el tiempo que se merece, pues por lo visto todavía se encuentra en plena fase de pre-producción.

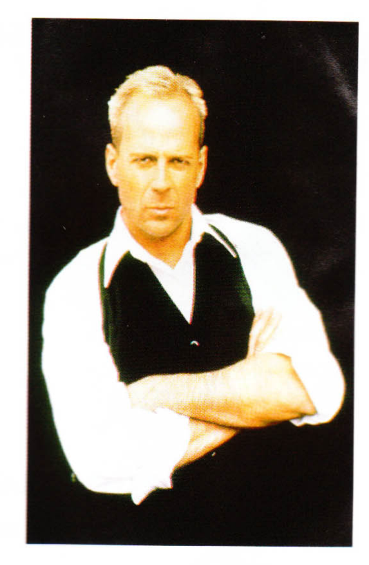


Así lo demuestra un anuncio aparecido en la edición de Febrero de la revista *Wired*, reproducido en una de las imágenes que acompañan esta reseña. En él se solicitan *damn good programers* (preferimos no dar la traducción exacta de estas palabras), esto es, programadores muy buenos, para enfrentarse a la versión PC del maravilloso programa de Squaresoft. Según el anuncio, van a preparar el producto para el entorno operativo Windows 95.





APOCALYPSE



El conocido actor norteamericano Bruce Willis, si no con canas al menos con el pelo artificiosamente rubio, ha decidido internarse en el peligroso mundo del software lúdico. Aunque ya se ha podido ver en consolas la formidable trología lúdica *Die Hard Trilogy* (esperamos que algún día aparezca en PC), la superestrella hollywoodiense no se decidió a participar en el proyecto.

Pero el mercado lúdico es muy atractivo, y finalmente ha optado por entrar de lleno en él, y por la puerta grande. En efecto, lo hace de la mano de la compañía Activision, de la que ha obtenido suculentos beneficios.

El afortunado título que hace brillar con su presencia es **Apocalypse**. Este programa futurista verá la luz en principio para la consola Playstation, pero también visitará nuestras pantallas.

DOMINA INTERNET

Abeto Editorial presenta una guía multimedia para usuarios de Internet. Va dirigida tanto a principiantes como a iniciados, pues abarca desde lo más básico, la conexión a la Red de redes, hasta temas más avanzados, como la búsqueda avanzada, los *sites* más interesantes, etc. Por si fuera poco, te ofrece nada más y nada menos que un año de conexión gratis a Internet. Si quieres más información o realizar pedidos, puedes llamar a Abeto Editorial, teléfono 661 42 11 de Madrid.







SIERRA, LA ETERNA JUVENTUD

La conocida compañía norteamericana regentada por el matrimonio Williams sigue demostrando por qué se mantiene en cabeza después de tantos años de indiscutible liderato.

Seguro que cuando, en 1981, Ken y Roberta decidieron fundar una empresa llamada Sierra no tenían conciencia de hasta dónde podía llegar. Y han llegado muy lejos y muy alto.

Su primer paso ya fue original, pues realizaron, con *Mistery House*, la primera aventura gráfica de la historia del software lúdico. Siguen profundizando todavía hoy en el camino que abrieron entonces... aunque a través de profundos cambios. Creadores de sagas épicas de la talla de *Larry*, *Police Quest*, *Space Quest*, *Quest for Glory*, *King Quest*, o las más recientes *Gabriel Knight* y *Phantasmagoria*, han variado bastante su política comercial desde que se introdujeron en este mundillo.

Para empezar, si bien al principio estaban ubicados en Coarsegold, California (un paraje montañoso del que tomaron el nombre de Sierra), pasaron a Redmond (Washington). No se trataba sólo de un desplazamiento físico. Se dedicaron "de lleno" al negocio, comprando empresas programadoras de calidad pero más pequeñas, como Impressions, Papyrus... ¿Sería el temor a que se agotase su, al parecer, eterna creatividad, o simplemente una maniobra comercial?

Poco importa en realidad. Ahora nos proporcionan una auténtica avalancha de programas, algunos con su sello personal de siempre, como las últimas entregas de *Larry* o *Phantasmagoria*, y otros fruto de sus recientes adquisiciones programadoras.



Os ofrecemos un resumen de las más importantes novedades con que nos deleitarán en los próximos meses.

E. Arias

BIRTHRIGHT

Si te gusta la estrategia al estilo del clásico *Defender of the Crown*, y el rol como el de *Daggerfall* de Bethesda Softworks, **Birthright** mezcla ambos estilos. Como "bien nacido", tendrás tus derechos sobre unas tierras que debes ampliar. Ello conllevará controlar todos sus aspectos económicos, aunque también deberás atacar y defenderte de tus oponentes. Así pues, también se trata de un juego más de acción en el que tendrán importancia los puntos que vayas consiguiendo.





SIERRA PROPILOT

Se trata de un simulador de vuelo de gran calidad que posiblemente hará sombra a la todopoderosa Microsoft de Bill Gates y a su conocido y hasta ahora invencible *Flight Simulator*.

En efecto, las texturas se encuentran mucho más conseguidas que en el mencionado rey del vuelo, lo que se traduce, por supuesto, en un mayor realismo. Se trata, en fin, de un programa que no tienen que perder de vista los locos de las alturas y las emociones de vértigo.

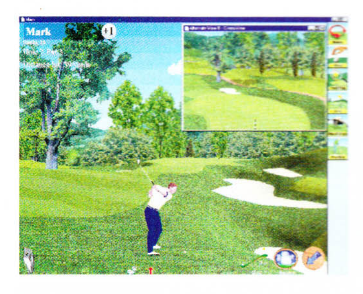






SIERRA GOLF

Sierra también se ha atrevido a introducirse en el elitista mundo del golf, y lo hace con un programa que le va a la zaga a los clásicos del género como *Links* y *Microsoft Golf*.



Este programa, al contrario que otros productos de esta formidable compañía, no innova en absoluto. En efecto, este género tiene un público muy específico, del que entra y sale muy poca gente, que tiene ya los gustos educados (más o menos). El programa se maneja de una manera bastante sencilla a través de unas ventanas. La calidad que tienen los gráficos de **Sierra Golf**, como no podía ser menos, es impresionante.





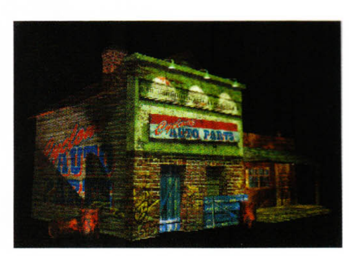
HARVEST OF SOULS



Tampoco han descuidado el principal filón de la casa, esto es, el de las aventuras gráficas y continúan creando varias de ellas al año.

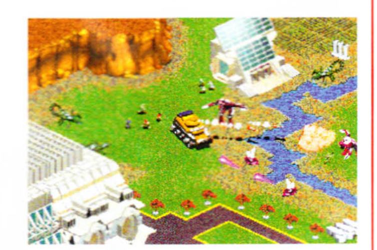
En efecto, Sierra presenta una nueva producción al estilo de su anterior y estupendo *Lighthouse*, en la que deberás convertirte en un aguerrido cazador de almas. En esta ocasión, el entorno que finalmente han escogido para desarrollar el juego ha sido el de un pequeño pueblecito americano, de ésos que parecen muy pacíficos pero tienes unas entrañas oscuras y siniestras. Los sorprendentes gráficos, "renderizados", son de una calidad bastante elevada, lo que se refleja, una vez más, en el peculiar realismo de las imágenes.





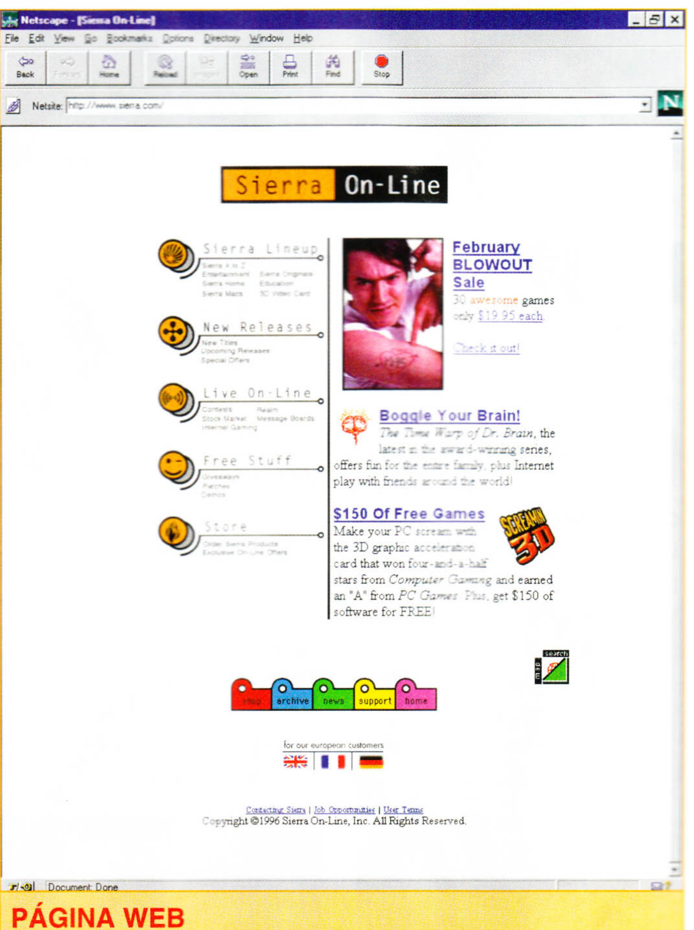
CAPTIVES

Y, ya que están en plena exploración de nuevos territorios lúdicos,... ¿por qué no intentarlo con el fascinante mundo de la estrategia bélica, al más puro estilo *Comand & Conquer*? La jugabilidad del título que ahora presentan es indiscutible. Lo mejor que, en principio, tiene este título es el diseño en Super VGA de los hombrecitos, los vehículos, las casas, etc. Ideal para estrategas con ambiciones.









PÁGINA WEB
Si quieres acceder a la página web que posee Sierra dentro de Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.sierra.com En su interior encontrarás información acerca de sus nuevos productos, todas las actividades que cubre en la red, o cómo suscribirte al periódico por e-mail que mantienen entre todos sus usuarios registrados.

PREVIEW

WRECKIN CREW

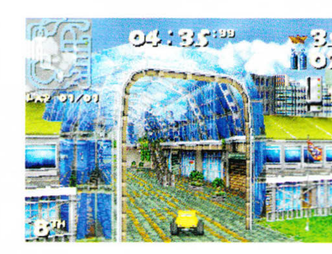
COMPAÑÍA: TELSTAR ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

En este título te esperan unas carreras trepidantes y divertidas. Se trata de diversos circuitos en los que te enfrentas a enemigos del asfalto. Puedes golpearlos con diversas armas, según el conductor que elijas (desde un perro que muerde hasta un brazo que golpea). En fin, es un producto alocado y original.

El aspecto gráfico está bastante cuidado. Podrás disfrutar del juego tanto en VGA como en Super VGA. Además, verás unas animaciones muy divertidas que te mostrarán todas las "habilidades" de los participantes. Un título ideal para amantes de la velocidad y las carreras con un gran sentido del humor.









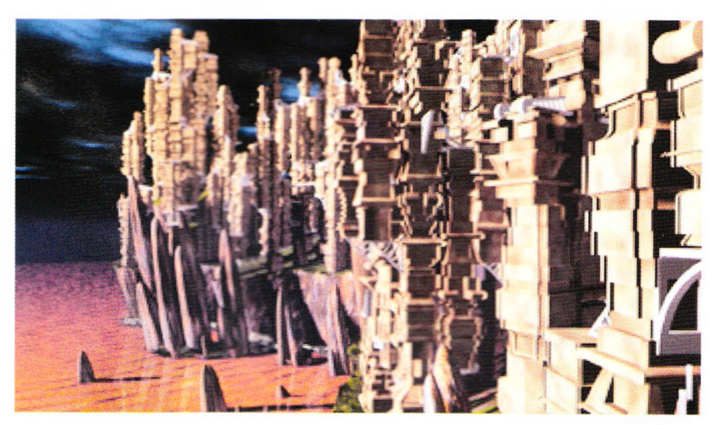


POD

COMPAÑÍA: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

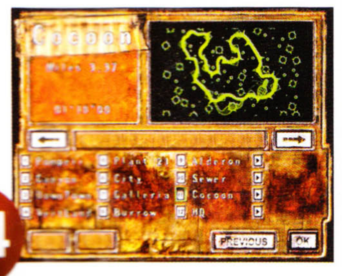
Otro producto que está centrado en las más veloces y trepidantes carreras de coches. La calidad de este estupendo programa de la compañía francesa Ubi Soft ya es considerable en su versión preparada para los procesadores "normales". Pero se verá multiplicada por la utilización de los potentes procesadores de nuestro más cercano futuro, los MMX. En efecto, se trata del primer videojuego que ha sido especialmente creado para aprovechar las portentosas cualidades del último procesador de la todopoderosa Intel.

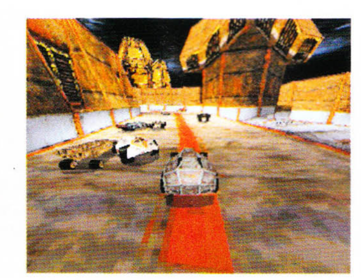




Por lo demás, las carreras que podrás disfrutar dentro de este producto fuera de serie se centran en el futuro.

Dentro de este ambiente futurista, posee gran variedad de circuitos (por lo que sabemos, serán un total de 16 en la versión en la versión definitiva), y además se espera que podamos conseguir más de ellos a través de Internet, la internacional Red de redes, así como compartir tu tiempo de ocio con jugadores de todo el mundo, una tentación irresistible.



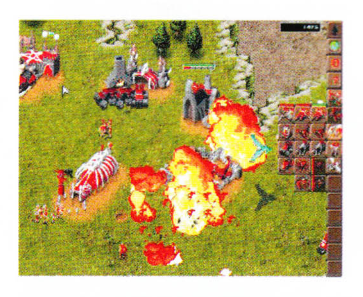




KILL, KRUSH 'N DESTROY

COMPAÑÍA: MELBOURNE HOUSE ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Melbourne House regresa hasta las pantallas de nuestros ordenadores tras una década de silencio en la que no se ha sabido absolutamente nada de esta peculiar compañía australiana, a excepción de las producciones de su sello hermano, Beam software. Este programa, muy del estilo del magnífico *Command & Conquer*, posee un entorno gráfico de gran calidad. En lo que se refiere a sus capacidades estratégicas, es suficientemente complicada como para no decepcionar a los expertos y apasionar a los neófitos, siempre apoyando su jugabilidad con unos gráficos impresionantes.





SLAMSCAPE

COMPAÑÍA: VIACOM NEW MEDIA ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Si te gustan los más trepidantes *shot' em ups*, este **Slamscape** de Viacom New Media presenta todos los ingredientes necesarios que debe tener un juego de estas características. Acción a raudales y música cañera se conjugan en un título que seguro que te sorprenderá, máxime si tenemos en cuenta que está avalado por la emisora MTV (Music Television).







TERRATOPIA

COMPAÑÍA: VIRGIN ADVENTURES ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Esta videoaventura, que curiosamente distribuirá en nuestro país Arcadia, está especialmente dedicada a los más pequeños de la casa. Tendrás que vértelas con un misterio más. En este caso se trata de un extraño mal que asola el país imaginario de Terratopia. Los gráficos, que se encuentran, como no podía ser de otra forma, a la altura de las circunstancias, y un sonido de calidad, con las voces totalmente dobladas a nuestro idioma, multiplican de manera sorprendente el interés de este producto, el cual podrán disfrutar todos aquellos que deseen aventuras gráficas sin muchas complicaciones.



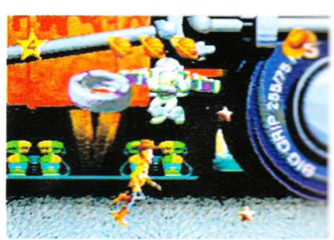




TOY STORY

COMPAÑÍA: DISNEY INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: DISNEY INTERACTI-

No podía ser de otra manera. La compañía Disney no ha tardado demasiado en realizar un videojuego basado en su exitosa película. Muy poco después de que pudiéramos disfrutar de los fabulosos personajes creados por la maestra de los dibujos animados, como Buzz Lightyear, míster Potato o el dinosaurio, los vamos a poder ver en nuestros ordenadores personales. Como sabes, es el primer filme que se ha realizado íntegramente por ordenador, lo que le otorga al videojuego, aunque sólo sea una secuela, un encanto especial. Confiamos en que este programa no nos decepcionará, aunque, como podrás suponer, está especialmente indicado para los más pequeños de la casa.







PREVIEW

STREET RACER

COMPAÑÍA: UBI SOFT ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Vuelven a estar de moda los programas que simulan alocadas carreras de coches con grandes dosis de humor. Quizá lo más interesante de este producto sean sus opciones multiusuario; pueden jugar hasta cuatro usuarios en un mismo ordenador, y hasta ocho con dos PCs conectados en red. Los gráficos 3D logran además ambientar el producto de manera que asemeja a las grandes producciones de videoconsola.



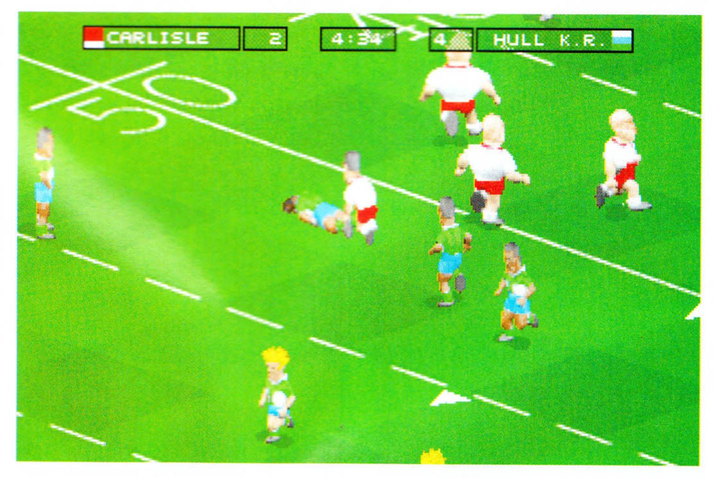




SUPER LEAGUE PRO RUGBY

COMPAÑÍA: ALTERNATIVE ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Alternative nos presenta una muestra más de las formidables capacidades de los deportes "alternativos". El protagonista esta vez es el rugby, en un simulador que te ofrece gráficos en tres dimensiones en perspectiva isométrica. Entre las muchas opciones que incluye este producto, no podía faltar alguna, como la posibilidad de que jueguen dos usuarios en el mismo ordenador. Ideal para todos aquellos universitarios que practiquen este deporte en el campus.



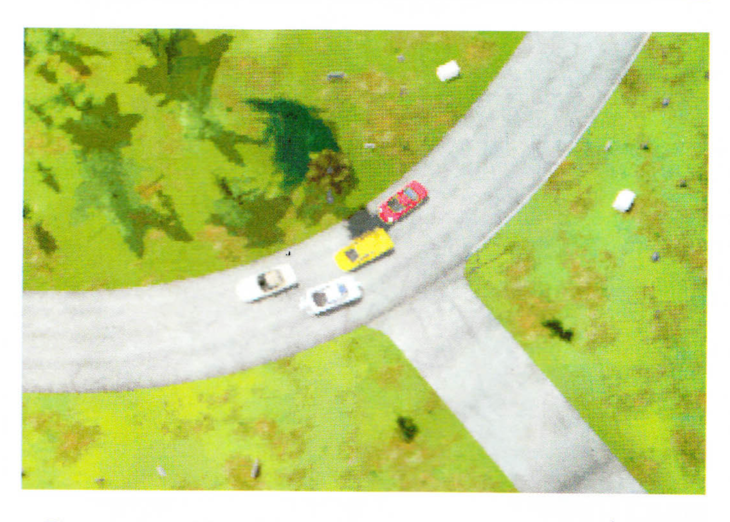
L.A. BLASTER

COMPAÑÍA: CRYO ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

La ciudad de Los Ángeles se ve literalmente asaltada por las más salvajes carreras de coches. Por lo visto, todas las compañías han coincidido en su determinación de plasmar la velocidad límite en videojuegos de la más diversa especie y calaña. La calidad es un rasgo común a todos ellos.

En **L.A. Blaster** el grupo de programación de la compañía francesa Cryo se ha preocupado mucho por el nivel de dificultad que querían que tuviese un juego de estas características. Te permiten elegir entre dos diferentes, y además los enemigos poseen una inteligencia fuera de toda duda.





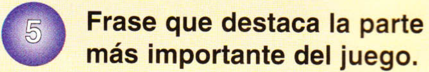
El aspecto gráfico del programa es muy bueno. Han realizado unos efectos de luz bastante realistas, han dotado al juego con transparencias y, amén de la estupenda recreación de las calles de la ciudad de Los Ángeles, han introducido muchos objetos en tres dimensiones. Los amantes de las carreras están de suerte: tendrán una oferta muy amplia en los próximos meses.



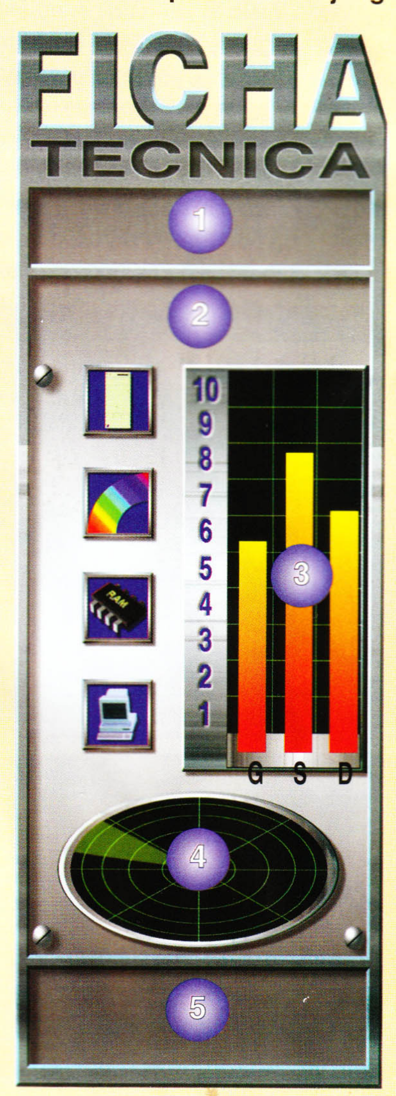




La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.



1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



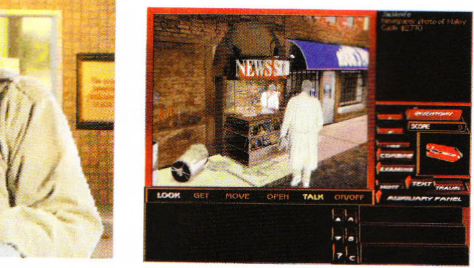
THE PANDORA DIRECTIVE

Tex Murphy vuelve a nosotros en su aventura más trepidante. Este detective de sombrero y gabardina del futuro se verá envuelto en uno de los misterios mejor guardados por el gobierno norteamericano del 2.043.

Tex Murphy, el aguerrido detective que protagonizara años ha el maravilloso programa *Under a Killing Moon*, regresa a la acción en una intriga de lo más espectacular que hemos visto últimamente. Access Software, la mítica compañía de Salt Lake City (tierra de mormones), vuelve a la carga con un título que mezcla extraterrestres con detectives, en un San Francisco del próximo milenio, más concretamente del año 2043.

En este futuro aciago, la bahía de San Francisco sigue siendo tan hermosa como lo es en este momento, aunque un tanto más contaminada y con edificios bastante más "aparentes". También sigue siendo un ciudad que está plagada de crímenes, aunque ahora exacerbados hasta la náusea por el grado de retorcimiento que ha alcanzado la mente humana. De modo que, aunque el hombre por supuesto ha dado un paso más en la evolución, sigue habiendo una maraña de policías y, lo que es más significativo y mucho más atractivo a efectos artísticos, de detectives privados. Así pues, enla misma ciudad en la que nació, mucho tiempo después de que su maestro, Dashiel Hammet, lo creara, el inefable Sam Spade todavía continua vivito y coleando, en las carnes de un sucesor digno y audaz como él. De nombre Tex Murphy, viste la gabardina y el sombrero típicos de los años cuarenta de nuestro siglo y mira con la misma frialdad que Spade.

La historia, como corresponde, es atractiva y misteriosa. Tras el asesinato de una mujer en el vídeo introductorio, un hombre contrata a Murphy para que busque a un hombre. Al parecer, se trataba de un caso como cualquier otro, un asunto fácil, del montón. Por el precio habitual, 500 dólares diarios más los gastos, Murphy se ve en la obligación de encontrar a







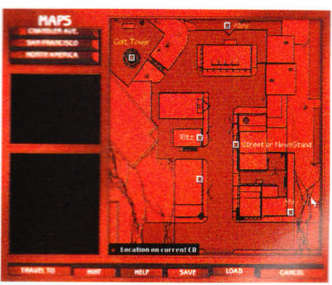






virtual) por el que te mueves durante el juego, ha sido mejorado considerablemente, aunque también hay que decir que han intervenido los nuevos procesadores en esa cuestión, ya que los requerimientos mínimos del programa son básicamente los mismos. Gracias al aumento de dos CDs (*Under a Killing Moon* "sólo" contaba con cuatro), las aventuras de Tex te llevarán a más escenarios.

un hombre que ha desaparecido en circunstancias poco claras, Thomas Malloy. Sin embargo, las cosas se complican rápidamente, y de la manera más inesperada. En seguida nuestro héroe se da cuenta de que no es el único que está interesado en su búsqueda. Thomas Malloy es un ex militar que sabe demasiado. Tiene excesivos datos sobre lo ocurrido prácticamente un siglo antes, el día 6 de Julio de 1947. Lo demás dejaremos que lo descubráis vosotros mismos. Sólo añadiremos que el caso se ve salpicado de objetos voladores no identificados, referencias a la civilización Maya y complicaciones gubernamentales.

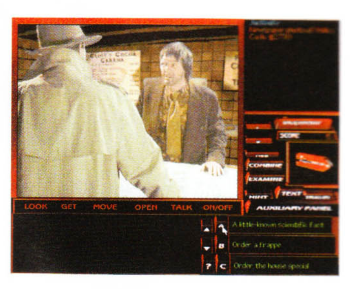






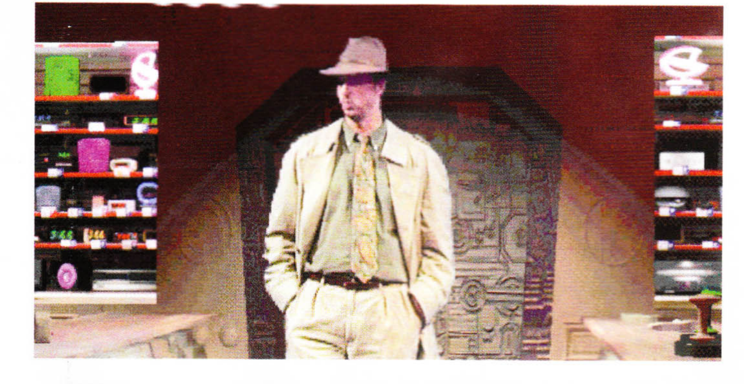
Access se ha dejado la piel en la producción del programa, y ha contratado figuras de primera plana para que lo protagonizaran. Así, encontramos a actores como Barry Corbin (*Northern Exposure*, o *Doctor en Alaska*, como lo llamamos en este país), Tanya Roberts (*Licencia para Matar*), Kevin McCarthy (*Causa Justa*), o el director Adrian Carr (*Power Rangers*). El resultado





es excepcional, y esta aventura es más una película interactiva que un juego de ordenador. Eso sí, al contrario de otras películas de esta especia, **The Pandora Directive** es jugable. Te encuentras ante uno de los mejores ejemplos del género.

Gráficamente el programa es francamente espectacular, aunque se le puede recriminar que mantiene los menús que su excelso antecesor, *Under a Killing Moon*. El llamado *Virtual World* (mundo



Un detalle muy importante es que la ciudad aparece bastante más limpia, es decir, los barrenderos han hecho su trabajo durante los dos años de espera que nos han conducido a esta nueva versión.

Continuando con la parte técnica, cabe destacar que, aunque los vídeos han perdido algo de calidad, se han introducido nuevos efectos de luz durante el juego, y no se repiten tantas texturas como ocurría en la versión anterior. Todo esto conduce a que los escenarios no sean repetitivos en ningún momento. Debido al coste que significa doblar seis CDs a nuestro idioma, todavía no es seguro que el programa aparezca en castellano, pero la distribuidora nos ha prometido que lo está estudiando. Si "controlas" el idioma de Shakespeare la verdad es que gozarás con este juego, ya que contar con las voces originales de los actores Barry

ALTERNATIVAS



UNDER A KILLING MOON
Access Software•Electronic Arts
Primera entrega de las aventuras de Tex Murphy, el detective sagaz.



PHANTASMAGORIA 2
Sierra•Coktel Educative
Segunda entrega del gran éxito de Roberta Williams.



GABRIEL KNIGHT 2
Sierra•Coktel Educative
Más aventuras de terror de los reyes del género: Sierra.

Corbin, Kevin McCarthy o Tanya Roberts es una auténtica gozada. Además, hay que añadir que cuenta con subtítulos para que no nos sintamos tan perdidos, lo cual ayuda bastante.

Otro aspecto que cabe destacar es el de las pistas, los dos modos de juego y los tres caminos. Si te pierdes en algún momento del juego, éste te ayudará con el sistema de ayuda interactivo, aunque utilizarlo te quitará puntos del resultado final. Respecto a los dos modos de juego, uno de ellos es para jugadores noveles, en el que el camino es más bien prefijado, y los *puzzles* no son tan difíciles, mientras que el segundo modo no permite pistas, pero te deja recolectar puntos hasta por las acciones más nimias.

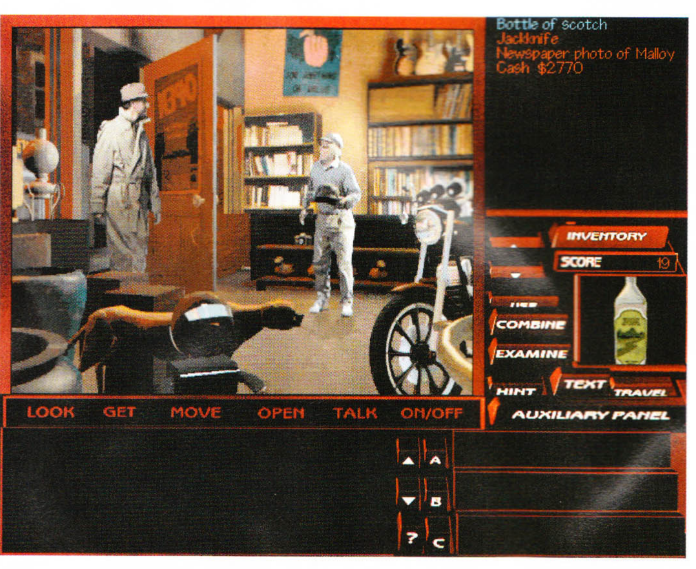
Los señores de la compañía Access, rizando el rizo, han incluido además siete diferentes finales en el juego, a los cuales se accede dependiendo de cómo sean tus conversaciones con todos los personajes que hay, o hacia dónde encamines tus acciones. Esto puede parecer bastante complicado (en realidad lo es), pero una vez que te hayas acabado el juego por primera vez, seguro que intentas conseguir alguno de los otros finales partiendo de algún punto desde el que tuvieras alguna duda: esto alargará considerablemente la vida del producto.

Está claro que el equipo creativo de Access es uno de los mejores y más completos del mundo del software lúdico. **The Pandora Directive** está construido sobre una base abierta que explora a fondo lo que se ha dado en llamar "interactividad", lo que, además de indicar que tienen una inteligencia fuera de serie, presenta una sensibilidad especial que tarda en cuajar, pero cuando lo consigue lo hace a fondo.

Resumiendo, te encuentras ante un señor título que seguro que sorprende a propios y extraños. Es una lástima que nos llegue con seis meses de retraso desde la aparición de la versión norteamericana pero, como dice el refrán, más vale tarde que nunca. Recomendable para todo tipo de jugadores (especialmente para todos aquellos que deseen visitar territorios inexplorados), este título se ha merecido sin ninguna duda nuestro calificativo de "Juego del Mes".

D. GOZALO





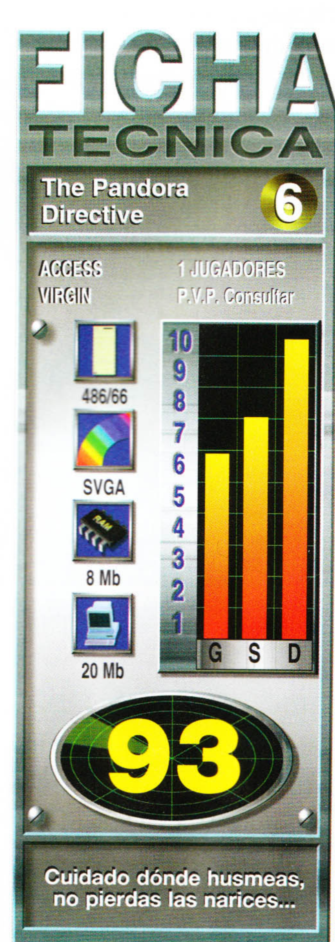








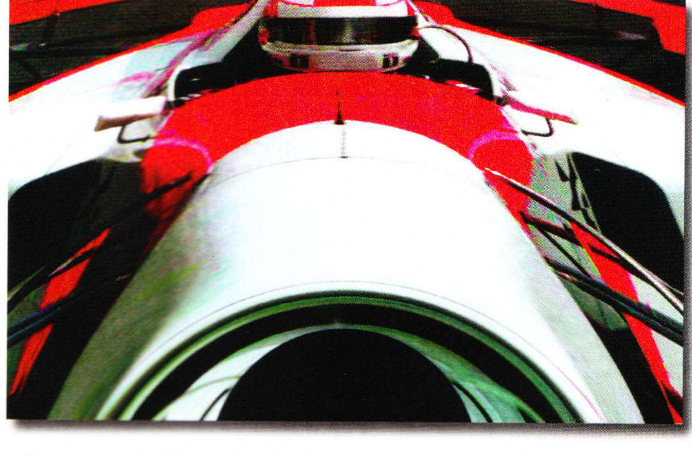





MIRA LO QUE TE HAS ESTADO PERDIENDO
Sound Blaster
SIDE ART 96
3D BLASTER PCI
La nueva tarjeta gráfica 3D Blaster PCI eleva la experiencia de juego sobre plataformas PCI a una nueva dimensión de imágenes tan realistas, que hará que tus ojos salten de sus órbitas. Se acabaron los gráficos pixelados y la reproducción de video a trompicones. La 3D Blaster PCI permite el máximo realismo tridimensional a pantalla completa y a todo color para la más rica, nítida e hipnotizante experiencia de entrenimiento que puedas imaginar. Combínala con la increíble Sound Blaster 32 y no darás crédito a tus ojos... ni a tus oídos. La compatibilidad de la 3D Blaster PCI deja a sus rivales fuera de competición, incluyendo soporte para librerías de aceleración exclusiva de juegos tales como Direct3D™, DirectDraw™, CGL y Speedy3D.
Mayoristas autorizados: Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.
4MB PCI BUS
3D BLASTER PCI
Ya son más de 40 juegos, de entre los mejores y más recientes, que aprovechan las ventajas que ofrece la 3D Blaster PCI. Y cuatro de ellos vienen de regalo con la tarjeta: Quake™, Flight Unlimited™, Battle Arena Toshinden™ y Rebel Moon™. Mantén los ojos bien abiertos para no perderte lo que está llegando. Visita nuestra zona de juegos en "Creative Zone" (www.creativelabs.com), el rincón de los jugadores más osados.
Si deseas recibir más información envía tus datos a: Creative Labs España. Apartado de Correos 38 · 08960 Sant Just Desvern
Nombre
Apellidos
Dirección
Código Postal
Población
PCPLAY/3D

POWER F-1

Los motores rugen. La mirada fija en el semáforo. El olor a gasolina. La fuerte tensión de la salida. Luz verde. Todo queda atrás y ya sólo existe la carretera. Tienes que ganar.



Conducir bólidos de fórmula 1 es una de las experiencias más deseadas por todos los aficionados al motor. Llevar a cabo ese sueño está al alcance de unos "elegidos", por lo que el resto de los mortales deben contentarse con experimentar las sensaciones límite a través del ordenador. Para eso está **Power F1**, el último simulador basado en esos prodigios de la técnica. Se trata de un producto oficial de la FIA *Formula I Championship*.

En este campo de los videojuegos es difícil innovar, pues casi todo está hecho. Este producto basa su atractivo en el hecho de ser un producto oficial. Ofrece una simulación realista en alta resolución. Pueden jugar dos personas haciendo uso de la pantalla partida.

Como es típico en programas con pretensiones, existe la posibilidad de variar las características de la máquina, desde el modelo hasta el giro máximo de las ruedas, pasando por la inclinación de los alerones, los tipos de rueda, etc. Si sientes que estas opciones te exceden, siempre puedes cambiar al modo fácil, en el cual no necesitas pasar por el taller.



Cuando tengas el coche de tus sueños, compite. Puedes realizar entrenamientos previos al campeonato del mundo. Están las 17 pistas que lo conformaron en el 1995. Recórrelas en el orden que quieras, pero compite en todas para optar al liderazgo.

La presentación de las carreras es bastante buena, sobre todo en la opción de alta resolución. El escenario es completamente 3D, por lo que no tendrás ningún problema si quieres darte la vuelta e ir contracorriente. A la hora de dibujar los polígonos tiene algunos fallos, y puedes llegar a salirte de la carretera sin posibilidades de reincorporarte, por lo que debes ir con algo de cuidado. Gracias a ser completamente 3D, hay una gran cantidad de vistas. Para la conducción las útiles son tres: dentro del coche, detrás y detrás un poco elevado. El resto de cámaras son más adecuadas para ver las repeticiones.

El control del coche lo puedes realizar con *joystick*, ratón o teclado. Con ratón y *joystick* es complicado: raras veces dejarás de hacer eses por la carretera. Con el teclado es simple, pero adolece de falta de sensibilidad en cuanto al giro del volante.

A. VEGAS

Player 1 Select Car

Benetton B195 1 Michael Schumacher





FICHA TÉCNICA

Power F-1 — 1

EIDOS PROEIN, S.A. — 1-2 JUGADORES — P.V.P. Consultar

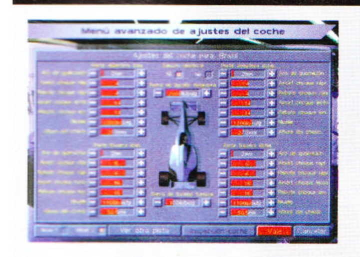
486/100 · SVGA · 8 Mb · 10 Mb

G S D

66

Fórmula 1 de dos en dos.

ALTERNATIVAS



F-1 GRAND PRIX 2
Microprose•Proein, S. A.
Todo un programa de Fórmula 1 de los creadores del mejor.



SPEED HASTE
Friendware•Friendware
España demuestra que también sabe hacer juegos de coches.

STAR CONTROL 3

La popular saga *Star Control* continúa su implacable marcha. De nuevo, el futuro del universo se encuentra en tus manos. No eludas tu responsabilidad y ponte con decisión a los mandos.

Nos llega la nueva entrega del mayor culebrón interestelar de la historia de los juegos de ordenador. Esta tercera parte nos hace abanderados de la unión de seres inteligentes (entre comillas, por supuesto) que pueblan el universo ante una amenaza que promete acabar con ellos.

Si bien en las anteriores entregas debías luchar para liberarte de los malvados alienígenas opresores, en este caso es una amenaza desconocida que proviene de una visión del protagonista en la que se destruye el universo tal y como lo conocemos. Parte de estas visiones, como el colapso y posterior parálisis del hiperespacio, ya se han producido. Sólo tu nave es capaz de viajar grandes distancias, llevando en su interior grupos de seres de las distintas razas que componen el universo. El viaje te lleva a un sector desconocido del espacio. Allí cada raza quedará dispersa en una parte diferente de la zona.

Hay dos modos de juego. En arcade o *hypermelee* luchas con un contrincante, humano o computadora. Cada uno dispone de una flota de naves. Vencerá el que acabe con la flota rival. El otro modo es la aventura, donde llevas a cabo los mismos objetivos.



Tu primera necesidad es encontrar las colonias perdidas en el espacio, crear más y consolidar las que tengas. A partir de una fuerte unión investigarás el porqué del colapso del hiperespacio y evitarás la destrucción masiva. En un principio tendrás sólo la colonia humana. En ésta, al igual que en el resto, puedes controlar una serie de parámetros que regularán el crecimiento de dichas ciudades y de los elementos que fabrican. Te proporcionarán fuel para tu nave, *landing pods* para colonizar nuevos planetas y realizar excavaciones y naves espaciales que irán dando forma a tu flota, con la que deberás defender a las colonias de enemigos exteriores y de revueltas internas.

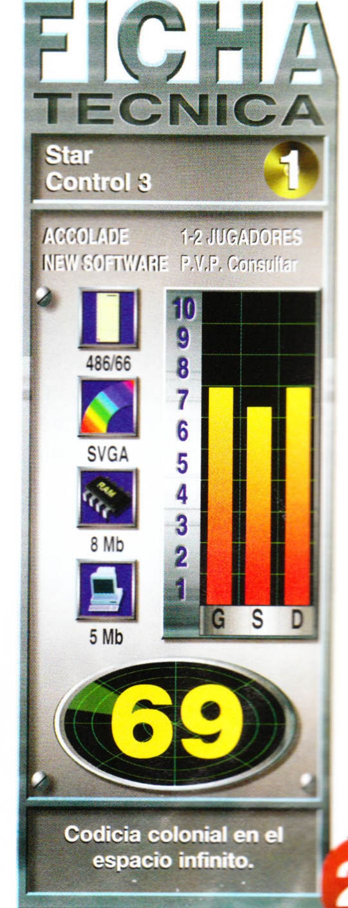


El programa no es demasiado espectacular gráficamente, como suele ocurrir en los juegos más estratégicos. Sin embargo, aquí la austeridad es excesiva, pues si bien todos lo gráficos están en alta resolución, no son ni mucho menos espectaculares. El sonido peca de iguales defectos. Dispone de voces digitales de buena calidad, pero lamentablemente se encuentran en inglés. El mayor pecado de este juego es su enorme parecido con su predecesor, aunque esta versión supere a la anterior



en calidad técnica. De hecho, el juego se acompaña con otro CD que contiene las dos primeras entregas de la serie. Es un programa entretenido, muy en la línea de *Master of Orion*, pero su excesivo parecido con la versión anterior y su deficiente aspecto gráfico le restan atractivo.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



CYBERSTORM
Sierra•Coktel Educative
Guerras robóticas en el espacio sideral.



GENE WARS
Bullfrog•Electronic Arts
Extraña estrategia en un juego bastante peculiar.

PANZER DRAGOON

Sega continúa su inmersión en el mundo de los ordenadores personales con un producto de gran calidad en el que debes hacer frente a unas enormes ordas de monstruos atemporales.

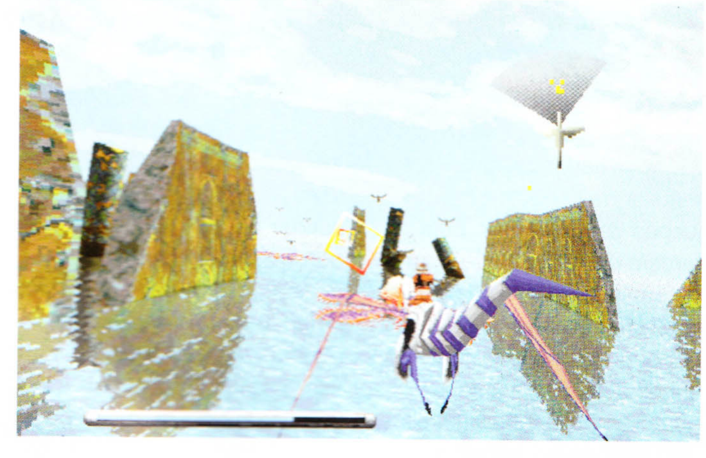
Galopando a lomos de tu fiel dragón, con tus cabellos al viento, avanzas sin cesar en busca de un incierto final. A lo lejos ves surgir una miríada de extraños animales que tratarán de saciar sus necesidades nutricionales contigo. Otros son las terribles mascotas de los señores del mal que buscan impedir que alcances tu noble misión.

Todo empezó hace algunos días, cuando ibas con tus amigos a cazar por los cañones del exterior. La cacería te llevó hasta una extraña gruta que decidiste investigar. En su interior, cientos de gigantescas naves de guerra de épocas pretéritas descansaban perezosamente a la espera de tiempos de confrontaciones. De repente, surgieron ante ti el dragón y su espléndido caballero luchando contra una rara nave. Tras una violenta batalla, el caballero muere atacado a traición. Sin embargo, antes de morir, te hace jurar que evitarás que aquella nave llegue hasta la torre. Como eres un hombre de honor, no puedes negarte y aquí estás, montado sobre este dragón en busca de una desconocida torre, en cumplimiento de una venganza.

RECOMENDADO

Tras esta novelesca historia se ha desarrollado el más novedoso lanzamiento de Sega para el mercado del PC. Tras el éxito rotundo de las conversiones de sus anteriores productos, *Daytona USA*, *Virtua Fighter* o *Virtua Cop*, le toca el turno ahora a **Panzer Dragoon**, una nueva adaptación de un éxito de las consolas que trata de descubrir nuevos mercados.

El juego en sí es un arcade cercano a los llamados de mirilla. En este caso tendrás mayor libertad de movimientos que en este tipo de juegos, pero también debes disparar a través de una mirilla. No es un programa en primera persona, como suele ocurrir, sino que el dragón y el protagonista aparecerán en la pantalla. El dragón seguirá una trayectoria predefinida, dentro de la que puedes realizar pequeñas variaciones a izquierda o derecha, arriba o abajo para evitar los disparos u obstáculos, y apuntar con la mirilla a tus enemigos.



Puedes cambiar de vista, pasando a observar desde cada uno de los costados de tu protagonista, o mirando hacia atrás. En estos tres casos sí aparecerá una perspectiva en primera persona, y sólo podrás mover el cursor de disparo.

Los enemigos que te atacan son de lo más variado, desde pájaros de todo tipo a peces voladores, extrañas naves enemigas, gusanos gigantes y un sinfín de criaturas difíciles de describir, provenientes de los rincones más oscuros de la imaginación de los programadores. Al final de cada episodio deberás eliminar a un enemigo de mayor entidad, normalmente una gran nave o una criatura de dimensiones y poderío mayúsculo. Éste es uno de los grandes problemas de este programa.

La dificultad es endiablada hasta en el modo fácil. No tanto durante el juego normal como cuando aparecen los enemigos de final de fase. Éstos están dotados de unas cualidades de ataque que,













comparadas con tu inocente láser, se pueden considerar nucleares. Te serán necesarias muchas partidas para lograr superar alguna fase. Eso sí, merece la pena tener paciencia. No encontrarás dos fases iguales. Unas son sobre el desierto, otras sobre el mar, en cuevas, etc. Y en cada una de estas distiintas zonas verás unos enemigos autóctonos y totalmente diferentes al resto.

elevados. El juego permite modos gráficos de alta y baja resolución, con 256 o 64000 colores. En el más potente, la calidad es enorme y el nivel de detalle, tanto de elementos móviles como de los escenarios, es fabuloso. Además, el movimiento es fluido en todo momento, y permite adaptarse inmediatamente al modo de juego. Entre escenas, y al principio, aparecerán diversos vídeos en formato AVI a pantalla completa con una calidad bastante aceptable.

El aspecto sonoro está muy bien conseguido, con unos correctos efectos sonoros y unas adecuadas melodías. Para éstas se ha optado por CD Audio, lo cual garantiza una calidad de sonido excelente. Las melodías son realmente curiosas, alejadas del típico sonido "maquinero" habitual en los videojuegos.

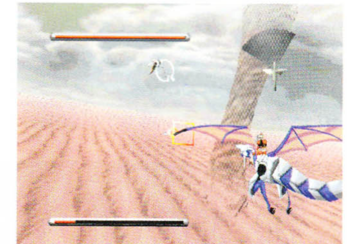
Se acercan más a la banda sonora de un serial, estilo *Dinastía* o *Falcon Crest*. De todas maneras, son buenas, aunque quizás no es el tipo de música que se espera de un juego de acción.

Con nota final, comentar que el programa es muy completo, técnicamente bien acabado, como ocurre con todos los productos que ha lanzado últimamente Sega. Es divertido, entretenido, aunque algo monótono. No puedo menos que recomendarlo por su gran calidad técnica.

A. J. Novillo

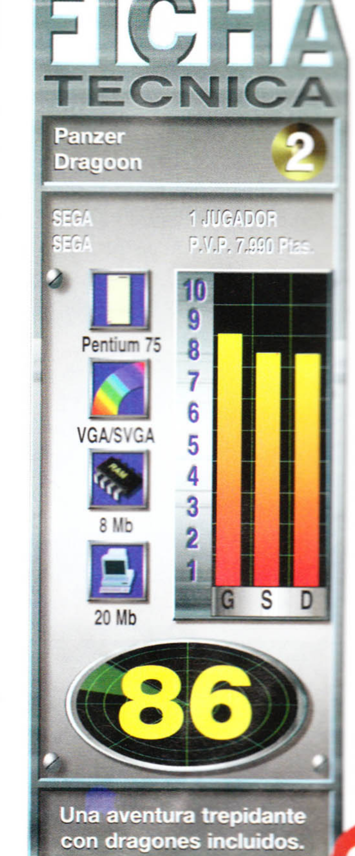






Los aspectos técnicos están francamente bien resueltos. Como no podía ser de otro modo, el programa utiliza las nuevas librerías DirectX 3.0, que permiten programar y manejar los dibujos con facilidad. Esto redunda en una gran calidad gráfica, aunque el precio son unos requerimientos hardware bastante





ALTERNATIVAS



VIRTUAL COP

Sega•Sega

Un fabuloso arcade de mirilla venido de las máquinas recreativas.



HARDLINE

Crio•Virgin

Otro arcade de mirilla, en esta ocasión con vídeo real.



DEADLY TIDE

Microsoft•Microsoft

También la todopoderosa Microsoft ha caído en la tentación.

HUNTER HUNTED

Todavía pululan las historias que giran alrededor de un programa concurso dedicado exclusivamente a la caza del hombre, al estilo de la película *Perseguido*, con el musculoso Arnold "haciendo de las suyas".

Corre el siglo XXI, concretamente el año 2014. La tierra ha sido invadida por una raza de alienígenas técnicamente más avanzados, que han aplastado a la raza humana casi por completo. Sólo los más fuertes han logrado sobrevivir, aunque ahora están esclavizados por los extraterrestres y deben participar en un juego: **Haunter Haunted**. Éste consiste en una cacería humana en las ruinas de una ciudad. Los participantes deben sobrevivir a multitud de peligros. Asumiendo el papel de uno de ellos, te enfrentas a multitud de obstáculos que te esperan en cada nivel. Si logras superarlos todos y encontrar las piezas de tu vehículo diseminadas por el mapa, escaparás.

Con esta historia comienza **Haunter Haunted**, un juego de plataformas al estilo de *Flashback* o *Abuse*. El desarrollo es lineal, y los niveles aumentan en dificultad según se avanza en la aventura. El protagonista tiene muchos movimientos: puede avanzar, saltar, agacharse, disparar un arma (con munición limitada), pelear con los puños o acercarse sigilosamente para no levantar sospechas.

Muy cuidado a nivel gráfico, el juego resulta más entretenido de lo que su poco original argumento sugiere. Los movimientos del protagonista están muy bien realizados, y los efectos de los disparos y explosiones consiguen meterte en el ambiente.

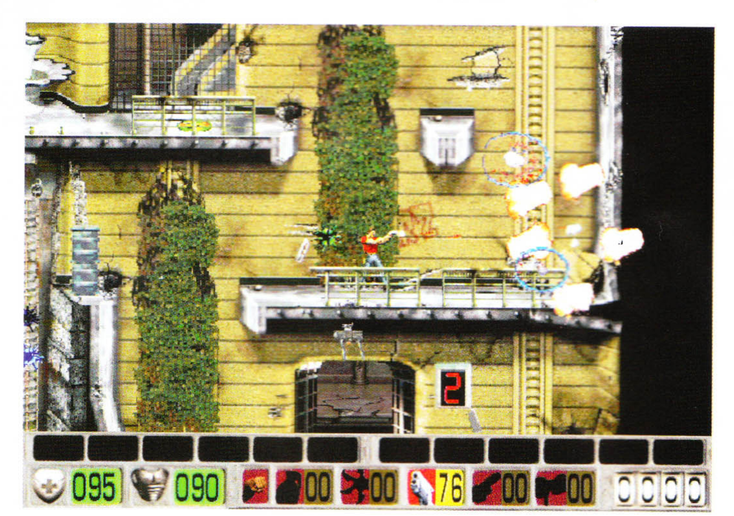
Desperdigados a lo largo de los niveles están los clásicos objetos que proporcionan armas, municiones, botiquines o armaduras para ayudar a tu héroe a seguir vivo.

Un buen detalle de **Haunter Haunted** es la opción de multijugador, que además permite que dos jugadores se enfrenten uno contra otro o cooperen para tratar de acabar juntos cada nivel.

Aunque realmente **Haunter Haunted** no es original ni novedoso, está muy conseguido y llega a resultar adictivo después de los primeros niveles. Además, para mejorar el aprendizaje, éstos muestran unos carteles que indican cómo puedes llegar a una plataforma o saltar determinada fosa: una vez adentrados en el juego, ya no vuelven a aparecer.

En resumen, **Haunter Haunted** es un juego que, si bien no pasará a la historia de los videojuegos, sí puede resultar muy recomendable para los amantes del género de las plataformas.

W. Lewin

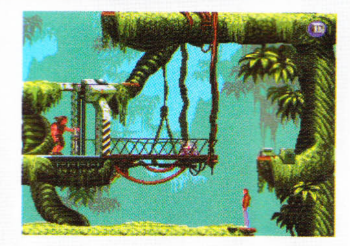




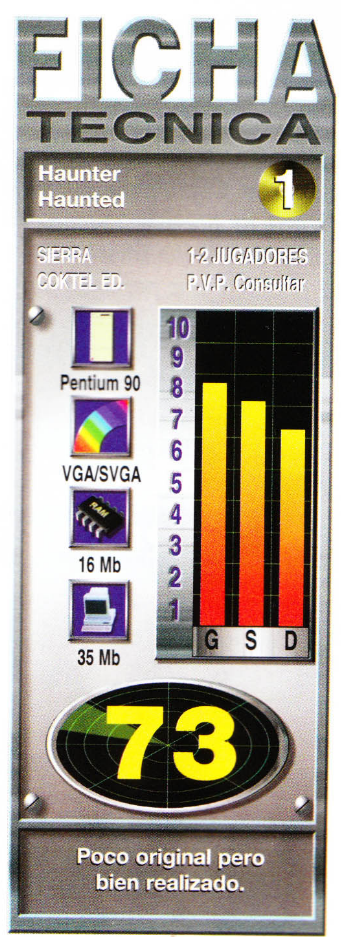
ALTERNATIVAS



BERMUDA SYNDROME
Interactive•BMG
Una aventura en el tiempo, con dinosaurios y atractivas trogloditas.



FLASHBACK
Delphine•Electronic Arts
Otro *Prince of Persia*, que también tiene versión 3D en *Fade to Black*.



ABSOLUTE PINBALL

21th Century Entertainment sigue lanzando *pinballs* parecidos entre sí. **Absolute Pinball** es idéntico a títulos como *Pinball Fantasies*.



El juego, como sabes, consiste en hacer el mayor número posible de puntos. Cuentas con una bola de acero y dos o más impulsores que sirven para lanzarla contra los objetos situados en el tablero.El truco de estos juegos consiste en saber la forma de obtener las mayores bonificaciones y tener buena puntería.

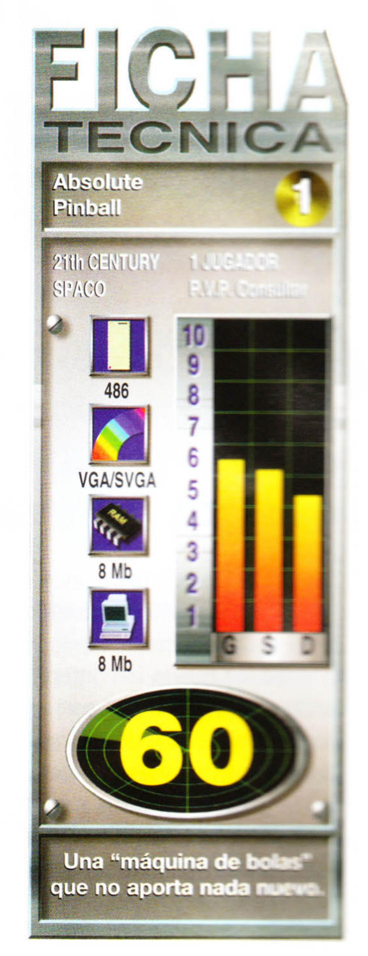
Absolute Pinball dispone de cuatro tableros temáticos, dedicados al mundo submarino, al cine, a los coches y al béisbol. Poseen todo lo necesario para que un *pinball* sea entretenido. Pero tienen un problema. Los trucos y la manera de hacer puntos y obtener bonificaciones son prácticamente los mismos en todos ellos. Y esto no es lo peor. También son muy parecidos a los tableros que están incluidos en los títulos anteriores de la misma casa.

Esta falta de originalidad le resta interés a un juego que no está mal. Gustará a los que no hayan visto otros *pinballs* de 21th Century.

El juego dispone de 4 modos gráficos diferentes: VGA normal, VGA trucada (mayor resolución), SVGA horizontal y SVGA vertical. El modo más aconsejable es VGA trucada, porque llena toda la pantalla y se produce un atractivo *scroll*. El único problema es que a veces se nota el tablero un poco sobrecargado con tanto gráfico. En cuanto al sonido, lo típico. Efectos sonoros simpáticos y música marchosa.

En definitiva, un *pinball* entretenido, pero que a estas alturas debería haber evolucionado lo suficiente como para ser uno de los mejores del mercado.

F. de la Villa



MICROSOFT GOLF 3.0

Microsoft Corporation presenta una versión de su simulador de golf. El juego deriva del prestigioso *Links* de Access, lo cual es una garantía de calidad. En la versión 3.0 el programa no presenta diferencias con respecto al anterior, aunque goza de mayor calidad. Tiene todo lo que se puede pedir a un juego de golf. Gráficos de calidad fotográfica, realismo, opciones para personalizar el entorno y vídeos. Se trata de un simulador muy completo.



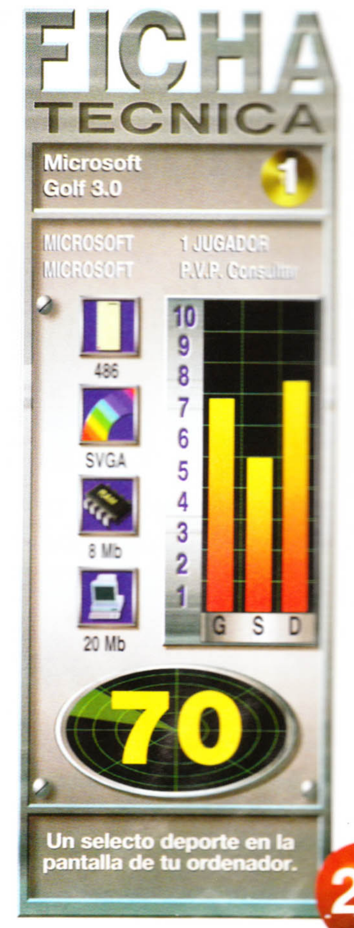
El juego se maneja con facilidad. En la pantalla principal verás al jugador preparado para golpear la bola. Tienes que apuntar, calcular la fuerza adecuada y realizar el golpe. Para apuntar se pincha con el puntero del ratón en el lugar donde deseas que llegue la bola y un señalizador te informa de la distancia existente. Este dato es importante para elegir el palo. Se realiza el golpe con la ayuda de un indicador dispuesto a tal efecto.

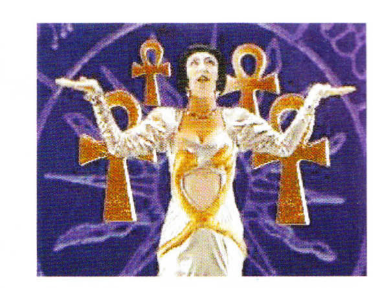
El aspecto gráfico es impresionante. Las escenas son generadas por el ordenador cada vez que cambias de posición, pero la calidad es alta y parecen más imágenes reales que sintéticas.

Los golfistas están representados por gráficos digitalizados. También han cuidado el diseño de las ventanas de juego y de los menús, fondos y cuadros de diálogo. El juego admite distintas, entre ellas una panorámica de todo el campo de golf y un vídeo que recorre el camino hasta el hoyo.

Un detalle muy logrado es la ambientación. En todo momento escucharás pájaros, aspersores, público, etc. De vez en cuando se escucha la voz del propio deportista dándose ánimos.

F. de la Villa





KILLING TIME

Hace años desapareció extrañamente toda una familia de su castillo. Se sabe que estaban relacionados con el hampa. Un tiempo después, debes descubrir el secreto que guardan sus paredes.

Desde que hace unos años salió al mercado *Doom*, han sido muchos los que le han intentando seguir su estela, con mayor o menor éxito. **Killing Time** se suma a la larga lista, con la particularidad de funcionar en Windows 95, y estar realizado en alta resolución.

Los programadores han intentado darle un sentido al juego haciendo uso de... ¡argumento!, aunque al final lo importante es matar y que no te maten. En este sentido, la acción se localiza en una isla con su correspondiente castillo, en el que hace años desapareció misteriosamente una familia relacionada con la mafia, gran aficionada a la egiptología y las ciencias ocultas. Debes descubrir los secretos que hay tras su desaparición, aunque las fuerzas del mal van a tratar por todos los medios de impedirte que lleves a buen puerto tus intenciones.

La ambientación te sitúa en los años treinta, con los diversos armamentos que había disponibles en aquella época. Al inicio vas a tener a tu disposición tan sólo una pistola, a la que luego podrás ir añadiendo otros métodos de defensa, como una barra de hierro, una ametralladora y otras armas, aunque serán pocas para deshacerte de los malos. Pero no todos los objetos que encuentres van a ser armas propiamente dichas, pues también hay llaves que te franquean el paso a ciertos lugares, y vasos alados, objetos con altas cargas de magia, que te proporcionarán diferentes poderes por un tiempo limitado.

El estilo de juego no se sale de los cánones, con un punto de vista en primera persona, y, acercándose a *Duke Nukem 3D*, la posibilidad de agacharse y saltar, junto con la elevación de la vista. Lo novedoso son los enemigos: un *cocktail* de películas de



mafia de los años 30 y fantasmas, salpicados con unas motas de egiptología.

La calidad gráfica es mediana, pues, al haber sido realizado en alta resolución, lo único en lo que se gana es en que los objetos más alejados no pierden definición. Sin embargo, según te acercas los ves más pixelados, cuando podían haber aumentado la calidad de los gráficos de objetos cuando los ves a corta distancia. La variedad sí que está más trabajada, pues te vas a encontrar con un elevado número de diferentes enemigos, los cuales morirán de forma sangrienta cuando acabes con ellos.

En algunas partes del "mapeado" hay escenas de vídeo protagonizadas por personajes desaparecidos. Debes estar atento a lo que dicen o hacen, pues te proporcionan pistas.

A. VEGAS

ALTERNATIVAS



QUAKE
id Software•New Software
El juego soñado por cualquier programador que quiera ser rico.



MARATHON 2
Bungie•Friendware
Visto lo visto, este título no es nada del otro mundo.

FICHA TÉCNICA

Killing Time 1

STUDIO 3DO
PROEIN, S.A.
1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

486/66
VGA/SVGA
8 Mb
23 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

66

Historias de gángsteres y fantasmas.

BATMAN FOREVER: ARCADE GAME 2

De día él es un millonario heredero de la mayor de las fortunas; un tipo, en general, soso. De noche, su aburrida vida da un giro inesperado y se convierte en el defensor alado de Gotham City.

Primero apareció una bastante correcta primera parte, que por supuesto vino acompañada de su correspondiente retoño informático. Después, nos llegó la segunda parte, de menor calidad, y con ella se lanzaron algunos juegos: como eran todos para diferentes formatos, nadie elevó el grito al cielo. Después, por desgracia, vino la tercera película, y para mayor desgracia el magnífico director de las dos primeras, Tim Burton, abandonaba la empresa.

Por supuesto, no podía ser de otra manera y nos llegaron los juegos. Primero apareció uno bastante "cutre" y difícil, que ya fue comentado en su tiempo en las páginas de esta revista, y ahora nos viene el siguiente, una revisión más de la misma película. Sin embargo, al contrario que ocurriera en el primer juego, logra captar perfectamente el espíritu de la película, colores, ruidos, bronca y música machacona. Este *cocktail* se ve mezclado con una banda sinfónica.

El juego recuerda en estilo a los más famosos, y ya algo olvidados, arcades de movimiento horizontal,. En efecto, desplazarás a uno de tus dos héroes favoritos, Batman y Robin, que deben luchar contra todo ser vivo que se cruce en su camino.

Los gráficos son un intento de digitalización, pero con tan escasa calidad que no provocará sorpresa alguna, sino más bien risa, cuando descubras que según esté situado tu personaje, a veces aparecerá desproporcionado respecto a las maléficas hordas demoniacas.

El *scroll* es un tanto rudo y tosco, con lo que fácilmente llegarás a la conclusión de que tu única misión es disparar continuamente mientras te mueves de forma sencillamente frenética. En efecto, nunca sabrás a ciencia cierta lo que tu personaje está haciendo en cada momento.

En el sonido lo único que realmente merece la pena es la inclusión de una versión integra del tema principal del filme, ya que el resto de músicas se hacen pesadísimas para el estómago, por no hablar de esos efectos sonoros que no tienen perdón del cielo, por decirlo de alguna manera.

V.Sánchez







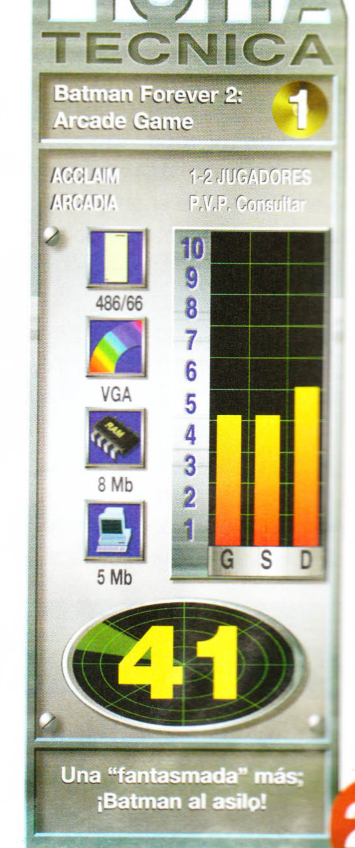
ALTERNATIVAS



BATMAN FOREVER
Acclaim•Arcadia
Priemra entrega, más de plataformas que otra cosa...



HEAVY METAL
Acclaim•Arcadia
Ironman y ManowarXO, en otro juego de superhéroes de Acclaim.



JUEGOS

AREA 51

Tienes que dejar las pistas de un aeropuerto sembradas de sangre alienígena. Se trata de otro arcade 3D en el que debes realizar una matanza de extraterrestres en defensa de la humilde raza humana.







Este programa es la conversión de una máquina recreativa. Se trata de un arcade de mirilla en el que disparas mediante una pistola a la pantalla. La sinopsis es sencilla. Una nave espacial ha aterrizado en un aeródromo militar, tratando de dejar la semilla de su raza en nuestro planeta, para someter a toda la raza humana. Será tu misión, como miembro del cuerpo de élite de la policía, entrar a sangre y fuego en el aeropuerto y acabar con todos los enemigos que sea posible, destruyendo al final la nave alienígena para evitar que pueda volver a su planeta a por refuerzos.

La perspectiva del juego es muy similar a la de *Virtua Cop*. Sobre la pantalla van apareciendo los enemigos a los que debes apuntar con la mirilla y disparar. Si no te das prisa, ellos dispararán contra ti y te irán quitando energía. Cuando la pierdas toda morirás, aunque puedes continuar hasta cinco veces. Según vayas eliminando a los alienígenas te irás desplazando por el aeródromo, siguiendo una secuencia predestinada.



De hecho, los enemigos no aparecen aleatoriamente, sino también según una secuencia. En los escenarios también encontrarás cajones con repuestos para tus armas, granadas y armas especiales. Al acabar un cargador debes pulsar el botón derecho del ratón para recargar. No podrás disparar de nuevo hasta que no hayas recargado el arma. También tienes la posibilidad de abrir fuego sobre los bidones, que te darán puntos extra.



Los gráficos son el punto más débil de este programa. Son de baja resolución y muy baja definición, de modo que verás todos los escenarios con muy poco detalle, tan sólo en los personajes. Es una auténtica lástima, porque el juego es muy entretenido y es capaz de "engancharte" con facilidad; desgraciadamente lo pierden en demasía sus profundas carencias gráficas. De hecho, es casi tan entretenido y divertido como el genial y reciente *Virtua Cop*, pero claro, en este último título disponías de opciones de alta o baja resolución y un más que razonable nivel de detalle. En este caso, como los escenarios no son poligonales, sino vídeo, la solución de bajo coste era limitar fuertemente la resolución, con lo que el juego queda algo cojo. El sonido, por lo demás, es correcto, pero sin grandes alardes en lo que se refiere a las melodías.

El conjunto es un programa entretenido pero técnicamente obsoleto. Una lástima, porque podía haber sido un título bastante bueno.

A. J. NOVILLO

ALTERNATIVAS



VIRTUA COP
Sega•Sega
La máquina recreativa del gigante nipón en tu querido PC.



HARDLINE
Cryo•Virgin
Más mirilla, en un juego de acción con actores reales.

FICHA TECNICA

Area 51 — 1

MIDWAY NEW SOFTWARE
1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar

486/66
VGA
8 Mb
12 Mb

G S D

63

El aeropuerto del "mouse" asesino.

Diviértete volando con Flight Simulator



PRIVATEER 2: THE DARKENING

Hubo una gran batalla, seguida de la pérdida de consciencia; después llegó la oscuridad. Cuando ésta se convirtió en la fría luz de un hospital, comenzaron las verdaderas y profundas tinieblas.

Una nave espacial surca el cielo con una única carga importante: el cuerpo criogenizado de Lev Arris, una auténtica incógnita. Aún más misteriosa para los tripulantes del navío galáctico, sin embargo, es la repentina emboscada a la que son sometidos. En ella mueren todos los habitantes de la nave excepto el propio Arris.

Los atacantes no lograron terminar con él, pero sí consiguieron acabar con algo que se precia mucho en estos casos: su memoria. En efecto, es esencial para saber por qué en la galaxia han puesto un precio tan alto a su cabeza, o para conseguir que ésta siga sobre su cuello.

Cuando Arris parece hallar la felicidad en el hospital donde está internado, con futura enfermera-novia y todo, estalla el verdadero detonante de esta historia. Dos malvados personajes, armados hasta los dientes, se internan en el centro médico para matar al héroe. Aprovechan, de paso, para masacrar un poco al personal del centro, entre ellos a la futura madre de los hijos del aguerrido Lev.

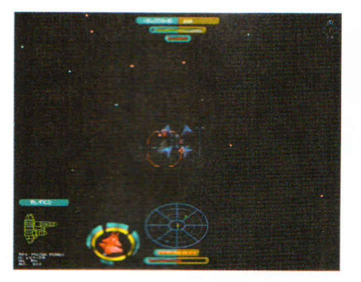
Sin embargo, no todo está perdido. Al mismo tiempo, raudas y veloces llegan otras mercenarias, que salvan la vida del desafortunado protagonista, dándole tiempo a huir del hospital hasta llegar al bar más cercano. Ahí Arris aprovecha para tomarse una copa y empieza una investigación que le llevará de un lado a otro de la galaxia, para descubrir su propio secreto.

Pero viajar a través de la infinitud de galaxia no es en absoluto gratis: requiere mucho capital. Tendrás que emplearte en lo que, al parecer, mejor sabes hacer: pilotar una nave, destruir cualquier artefacto volador y, cómo no, ser un atrevido pirata mercenario estelar.

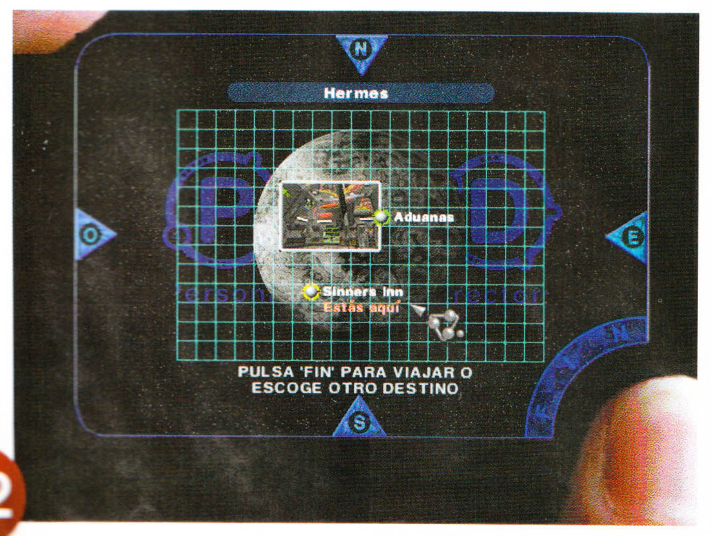
El juego, además de contar con una historia de lo más interesante, posee el aliciente de ofrecer al usuario todo un mar de posibilidades. En tus manos no sólo queda resolver el misterio de la vida de Liv Arris. También puedes demostrar al universo que eres un buen comerciante galáctico y, por lo demás, el mejor de los piratas interestelares jamás existidos.

Puedes, por de pronto, elegir, como si de una pizza se tratase, qué nave quieres y qué ingredientes te apetecen más. Esto es, puedes contratar pilotos a tu cargo, tanto para que te echen una pequeña mano en las batallas siderales como en temas de carga y descarga. Puedes obtener todo tipo de información necesaria de los planetas que visites. Con ello evitarás, por ejemplo presentarte en un planeta de fuertes creencias místico religiosas con un cargamento de drogas, alcohol y estimulantes erógenos. Algo que sin duda no producirá beneficios en un planeta casto y puro.

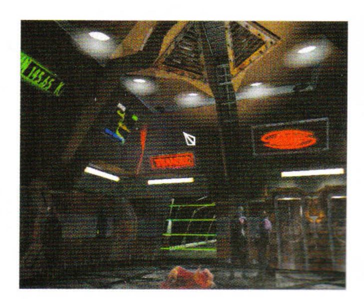
RECOMENDADO

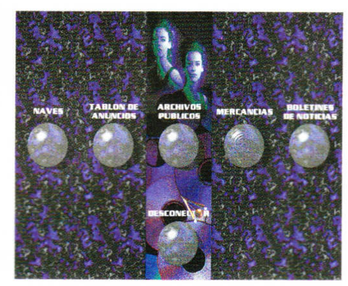


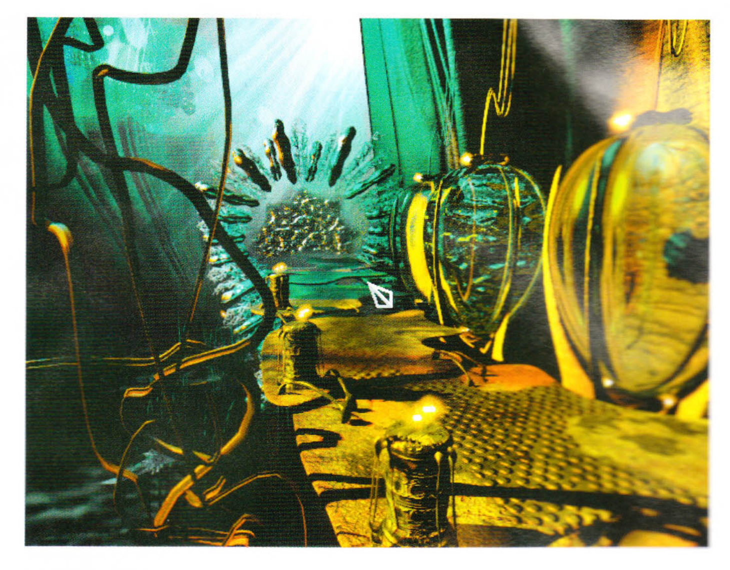












Por si todo esto fuese realmente poco, tus partidas tendrán aún más alicientes, tales como el miedo que un piloto de esta índole puede pasar llevando un cargamento altamente ilegal, cuando sea víctima de un control policial. Recibirás mensajes pidiéndote tus servicios y, para colmo, tus partidas se verán aderezadas con alguna que otra gratificante secuencia cinematográfica con mayúsculas, continuando con la recuperación de tu memoria.

En resultado es toda una joya de juego, uno de los de entre un millón. Además, logra vencer uno de los problemas de que adolecía su hermano mayor, el famoso *Wing Commander* (III y IV), que es la facilidad de manejo y la extrema jugabilidad.

Otra curiosidad entre tan entrañable familia informática, es la manera que han tenido de relacionar ambos juegos. En efecto, mientras en *Wing Commander* te movías entre personajes de alta sociedad, en esta saga estás entre la llamada baja sociedad, el los ambientes más sórdidos, en lo más oscuro.

Oscuro hasta que saltas al espacio, donde todas las naves son iguales, excepto en el ligero detalle de la aplastante mejora gráfica. Han dado unas texturas y una iluminación tan preciosista a las naves, astros y planetas del juego, que impresionan al menos impresionable.

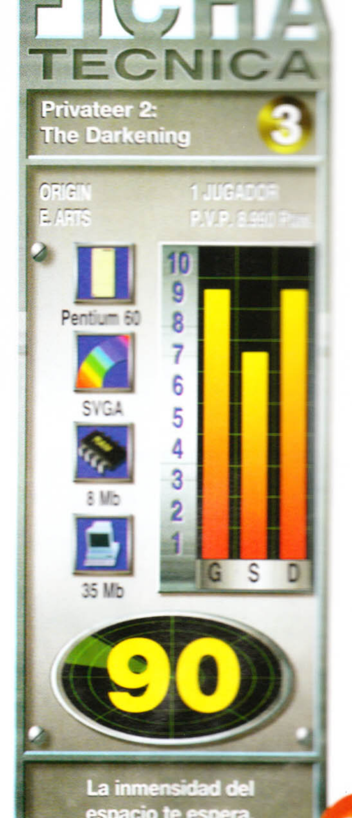
Otra de las mágicas características visuales del juego es la esperada inclusión de secuencias cinematográficas, con actores de la talla de Chistopher Walken (*El cazador*, *La zona oscura*, *Pulp Fiction*, *El funeral*, etc...). Sin embargo, han sido entorpecidas por la utilización de una resolución entrelazada, que aligera el producto en máquinas inferiores, pero que hace perder un poco del extremado encanto del juego.

Pero, por supuesto, donde hay cine, hoy en día, hay audio, y no podía ser otro que, además de una magnífica banda sonora, las voces de los personajes del juego, para la ocasión doblados a nuestro idioma (está doblado de la manera más correcta a que se puede llegar a "traducir" un producto informático, con actores de doblaje y no con un par de amigos), están digitalidas con una calidad fuera de toda duda. De todas maneras, desde aquí, y como en el polémico caso del cine, reivindico la versión original (con subtítulos).

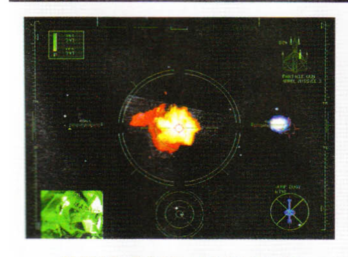
V. Sánchez







ALTERNATIVAS



WING COMMANDER IV
Origin•Electronic Arts
Mark Hamill y compañía se enfrentan al duro espacio sideral.



HELLBENDER
Microsoft•Microsoft
Un juego de navecitas un poco chapucero, continuación de *Fury*³.



RENEGADE
SSI•Proein, S.A.
Un juego de naves con unos requerimientos asequibles.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Una velocidad límite en las carreras más emocionantes de todos los tiempos: los rallys. Sega ha sido la encargada de trasladar a los PCs este programa de la máquina recreativa.

Tras el lanzamiento de *Daytona USA*, Sega ataca de nuevo con su otro gran producto de coches, **Sega Rally Championship**. Ha sido adaptado a las videoconsolas de Sega, y procede de las máquinas recreativas.

En esta ocasión, corres en las más variadas superficies: desierto, la montaña, asfalto, etc. Puedes correr en modo campeonato, donde partirás en la posición 15 e intentarás ascender hasta el liderato. Las carreras son de 1 o 3 vueltas.

Uno de los puntos flojos del programa es su escasa variedad de circuitos y coches. Hay un total de tres circuitos, variados entre sí y bastante grandes. Sólo te permiten escoger entre dos diferentes coches: Toyota Celica o Lancia Delta. Eliges la dureza de las ruedas y la dirección, el tipo de cambio, automático o manual, etc. En este modo dispones de un tiempo máximo para recorrer cada tramo. Otros modos de juegos son contra el cronómetro, tratando de batir los récords de cada circuito, o contra un segundo corredor.

El juego permite unas resoluciones de 320x200 o 640x480 con 256 colores o con 64000. En este último modo y con alta resolución, los gráficos son excepcionales. La vegetación que rodea la carretera, o los edificios en los tramos de ciudad, rozan la perfección. El resto de vehículos, así como el público, los elefantes, el helicóptero, etc., están realizados mediante polígonos "renderizados" que producen una mayor sensación de realidad. Sin embargo, el modo de mayor resolución requiere una tarjeta de vídeo muy veloz; de lo contrario, el movimiento se relentiza mucho.

Derrapades, frenadas y demás sonidos propios de estos eventos están bien reflejados; las melodías se ven oscurecidas por estos sonidos especiales.

En conjunto, un programa que simula muy bien las carreras, igual a la máquina recreativa que casi todos hemos utilizado en la calle alguna vez.

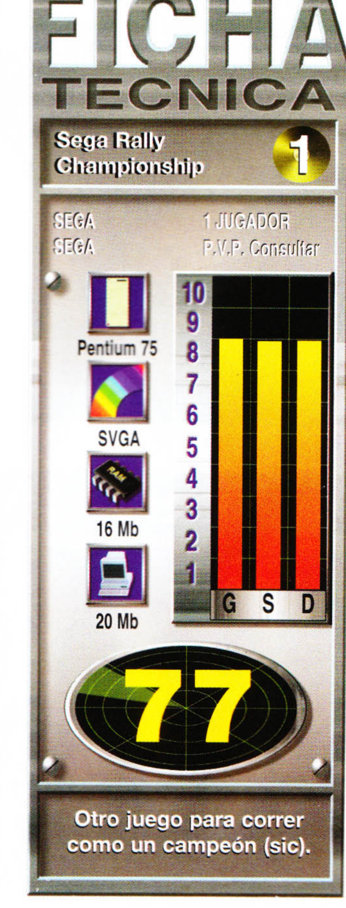
A. J. Novillo











ALTERNATIVAS



SCREAMER 2
Graffitti•Virgin
Un juego de carreras que vale su peso en oro.



DEATH RALLY
Apogee•New Spftware Center
Cochecitos diminutos en un juego muy divertido.

FABLE

Una vez más la magia y la fantasía se mezclan para dar forma a una videoaventura al más puro estilo clásico. Un programa que encandilará a los asiduos de fabuladores de la talla del augusto Tolkien.

El argumento de esta videoaventura de Telstar no es original. El futuro de tu pueblo depende de cuatro joyas mágicas perdidas. Nadie sabe a ciencia cierta dónde están, pero se supone que se encuentran en poder de cuatro malvados monstruos. Ya puedes imaginar cuál es tu misión.

El sistema de juego es uno de los clásicos del género. En la pantalla se ve al protagonista en todo momento; con el ratón le darás órdenes como andar, examinar, coger, usar y hablar. Estas acciones se eligen mediante el botón derecho del ratón. El cursor del mismo indica en cada momento cuál es la orden seleccionada. De este modo se evita la inclusión de un panel de control en la pantalla y se consiguen escenas más grandes y más detalladas.

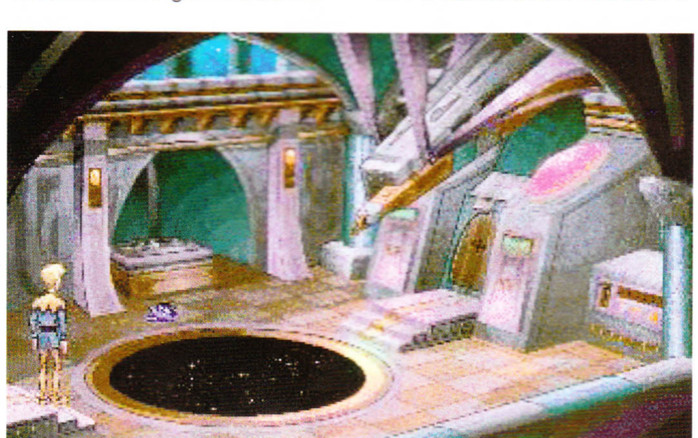
El modo de conversación con los demás personajes de la aventura también se realiza de la forma usual. Sobre la escena se muestran los rostros de los personajes y aparece una lista de frases entre las que elegir. La conversación puede finalizar con la frase dispuesta a tal efecto, o bien cuando se hayan agotado todas las posibilidades.

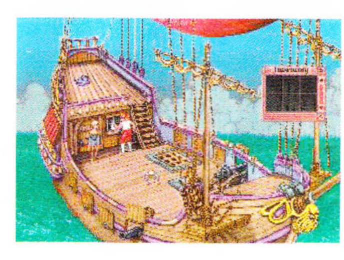
La dificultad de la aventura no es alta. Lo cierto es que para un jugador experimentado resultará incluso sencillo. La razón es muy simple: **Fable** es típico hasta en los *puzzles* que contiene.

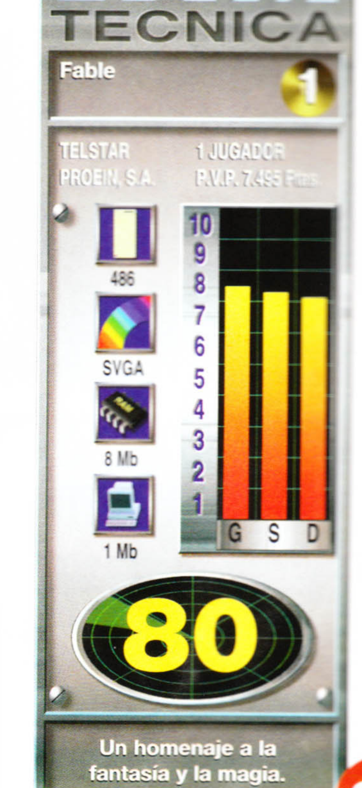
Los gráficos del juego son muy vistosos, con mucho colorido y una gran variedad. El resultado final es bastante bueno, sobre todo porque los gráficos son detallados. Los personajes están bien diseñados y gozan de una buena calidad. Las animaciones, en general, están correctamente realizadas. Donde fallan un poco es en los diálogos. Los movimientos de la cara de los personajes resultan un poco forzados, pero por lo demás están bien. Hay, incluso, algunas animaciones muy simpáticas.

Los efectos sonoros y la música son de buena calidad. En todo momento hay sonidos de ambiente, como agua y pájaros. Las voces digitalizadas consiguen imprimir un carácter especial a cada uno de los personajes. La versión española sólo tiene traducidos los textos, pero merece la pena escuchar las voces originales. En definitiva, una videoaventura clásica pero que no por ello deja de tener calidad.

F. DE LA VILLA







ALTERNATIVAS



TOONSTRUCK
Virgin•Virgin
Dibujos animados y un actor se enfrentan al malvado de turno.



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Templarios en un juego actual que da mucha guerra.

DRAGON LORE 2: EL CORAZÓN DEL DRAGÓN

Caballero con supuesta sangre real, jovencito, delgado y con una magnífica cabellera pelirroja, busca dragón de compañía con buena presencia para poder ser nombrado guardián de los dragones de una vez por todas.

Cuando nuestro querido amigo Weerned, después de las duras batallas que nos hizo sufrir, iba a ser nombrado futuro príncipe y guardián de la orden de los dragones (hecho por el cual nos dio más de un quebradero de cabeza en su primera parte) por el gran príncipe Arthus, la enigmática y malvada figura del conde Mahyrd lo impidió.



Mahyrd sólo daba un ultimátum, dicho con más palabras pero con un solo mensaje: Weerned no es lo suficientemente noble para ese cargo tan importante. Sin embargo, por supuesto que lo es, y se lo merece más que cualquier otro jovencito pelirrojo.

Así que decide poner a prueba al aspirante al trono, un reto que te hará, por si no lo habías hecho antes, demostrar que Weerned es noble. Con suerte, no hacen una tercera parte donde debas defender tu discutida sangre azul.



Parece ser que gente como los chicos de Cryo ha sabido aprovechar el estreno de la película de Rob Cohen *Dragon Heart*. En efecto, no sólo realizan la segunda parte de un juego de éxito, sino que encima lo subtitulan **Dragon Heart**. La originalidad es un esfuerzo excesivo para los programadores de software lúdico.

El juego es un conjunto de despropósitos que consiguen decepcionar al más optimista, empezando por su lamentable guión, que repite lo mismo que una vez ya nos contaron, y que no merece la pena volver a ser contado. El programa se limita a copiar el estilo de uno de los juegos más alabado de Cryo, *Lost Eden* (que a su vez seguía el estilo de *Dune*), pero entorpeciendo el resultado con uno de los juegos más lentos y pesados de la historia.

Ni los gráficos de la presentación, que dan una dimensión cinematográfica a la "renderización", ni los gráficos tridimensionales salvan a este producto, que empezó siendo una maravillosa aventura gráfica, pero que acaba, como tantos otros, en el pozo de las segundas partes que jamás deberían haber nacido.

Por otro lado, el sonido también resulta un tanto decepcionante, ya que se limita a unas voces bastante poco nítidas y muy tímidas, unos efectos sonoros no demasiado logrados y, cómo no, algunas musiquillas que no van mas allá de lo meramente convencional. Apto para amantes del género.

V. SÁNCHEZ

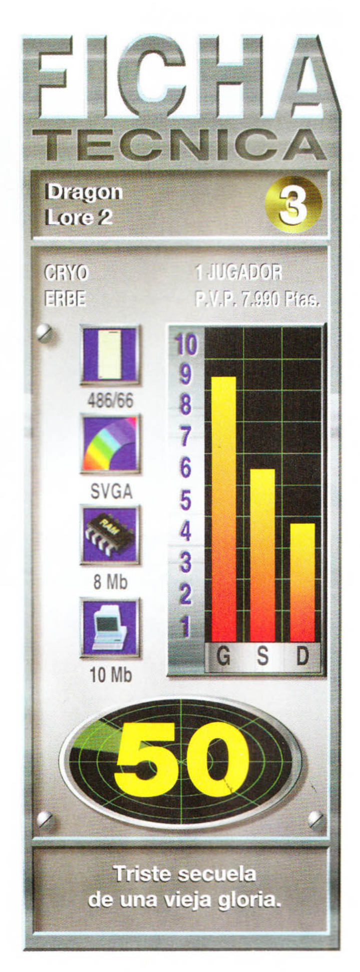
ALTERNATIVAS



VERSALLES 1645
Cryo•Erbe
Una aventura ambientada en el Imperio del Rey Sol.



DAGGERFALL
Bethesda•Virgin
Un juego de rol que transcurre en épocas medievales.



CYBERGLADIATORS



En el futuro, la lucha no se desarrollará según los esquemas actualmente conocidos. La idea que este nuevo juego de Sierra nos aporta es: ¿para qué se van a desperdiciar vidas humanas, pudiendo utilizar los robots?







La misión que tienes que cumplir en **CyberGladiators** es bastante simple: debes machacar a tus "cyber-adversarios" hasta que muerdan el polvo. El argumento de la mayoría de los juegos de lucha es idéntico, pero lo que importa es la fluidez de movimientos, la espectacularidad de las bofetadas y la posibilidad de jugar mano a mano con un amigo.

El programa comienza con la elección del luchador entre 8, cada uno con habilidades especiales diferentes. Al combatir posees desplazamientos, saltos, puñetazos, patadas y una serie de movimientos especiales que resultan de una combinación de teclas, que varía según el luchador.

Uno de los alicientes de **CyberGladiators** es la posibilidad de jugar con un amigo, pero sin necesidad de tener dos ordenadores conectados: los dos usuarios podrán disfrutar en el mismo teclado.

Los movimientos de la cámara son espectaculares, y sobre todo fluidos. Según las evoluciones de la pelea, tu visión del combate se desliza a tu alrededor, acercándose o alejándose para ofrecerte siempre el mejor plano posible.



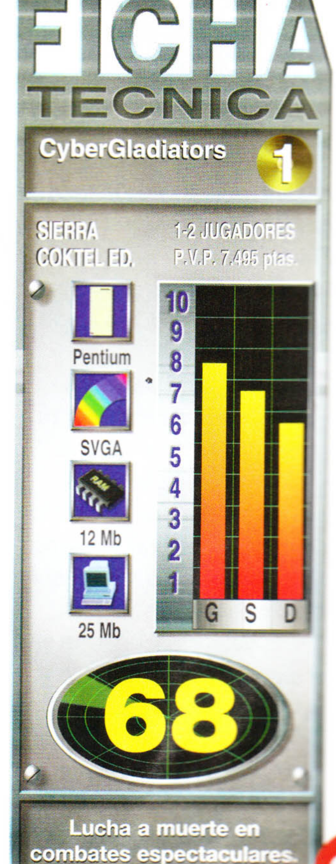
Una particularidad de **CyberGladiators** son las combinaciones de golpes, que pueden tumbar a un adversario si se realizan con rapidez y precisión. Aunque la barra de vida esté completa, si un jugador recibe una gran cantidad de golpes seguidos se quedará aturdido, lo que dificultará en gran medida sus posibilidades de contraataque.

Los escenarios en 3 dimensiones son variados, y además están físicamente limitados. Si un jugador se acerca en exceso al borde o recibe un fuerte golpe que lo desplaza, puede caer al abismo, perdiendo de esa manera el combate.

Dadas las características de este título, el uso de un *pad* resulta más una necesidad que una opción del juego, aunque también se puede jugar con el teclado.

CyberGladiators es un juego de lucha técnicamente bien realizado, con interesantes opciones para ser disfrutado entre dos jugadores (posibilidad de compartir el teclado y establecer *handicaps* para igualar la pelea) y con un movimiento de cámara especialmente logrado y espectacular.

W. Lewin



ALTERNATIVAS



VIRTUA FIGHTER
Sega•Sega
Lucha poligonal basada en la conocida máquina recreativa.



BATTLE ARENA TOSHINDEN
Playmates•Arcadia
Otro éxito conocido: ahora le toca el turno a la consola Playstation.





WAGES OF WARE: THE BUSINESS OF BATTLE

La gestión de un grupo de mercenarios es el tema central de este producto; la guerra es un negocio ahora más que nunca, una simple fuente de ingresos que tienes que saber explotar.

Que la guerra es un negocio, digan lo que digan los dirigentes de algunos países, es ya *vox populi*. El poco romanticismo que la guerra tenía, casi siempre salvado por algún libro o alguna película, poco a poco ha desaparecido





en la triste realidad. Las guerras existen por unos intereses económicos que los pobres ciudadanos de ciudades en guerra no entienden.

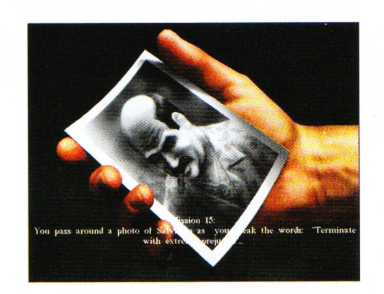
Tu papel en **Wages of War** es dirigir un grupo de mercenarios a sueldo. Eres un empresario que se ocupa de los trapos sucios de los países que se decidan a pedir tus servicios.

Tus primeros pasos se encaminarán a recibir en tu oficina el encargo de una misión. Una vez la hayas aceptado, deberás contratar soldados, comprar armamento y designárselo, para así meterte en la misión real.

Una vez te encuentres en el auténtico mundo de la selva, deberás actuar como en cualquier juego de estas características, tanto por tener que colocar a tus soldados en lugares estratégicos, como por el hecho de ir jugando por turnos.

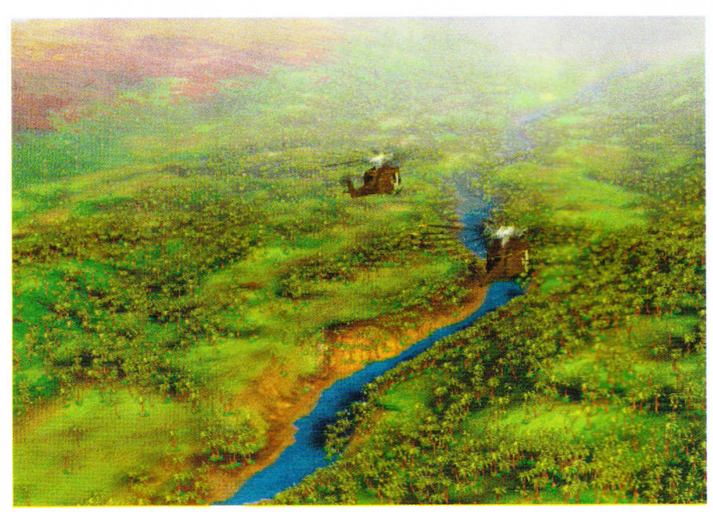
Como dato curioso, y sobresaliente dentro de este juego, hay que decir que han conseguido con creces lo que otros juegos de este mismo género no lograban. Esto es, crear la tensión que una situación como la que te plantean conlleva, ya que los movimientos del enemigo se van haciendo cada vez más terroríficos. En situaciones desesperadas podrás ver cómo tus soldados deciden ir arrastrándose por los suelos, que es más seguro para poder conservar sus vidas.

Los gráficos están bastante conseguidos, en comparación con otros juegos del gremio. Han creado detalles tan asombrosos como todas las acciones que pueden realizar los pequeños soldaditos, como gatear, arrodillarse, arrastrarse, apuntar, mirar hacia todos sus lados, etc.



El sonido, sin embargo, es repetitivo, y ni las voces de los personajes, ni los efectos sonoros, ni las músicas consiguen rescatar a este apartado del pozo en el que se encuentra hundido.

V. SÁNCHEZ



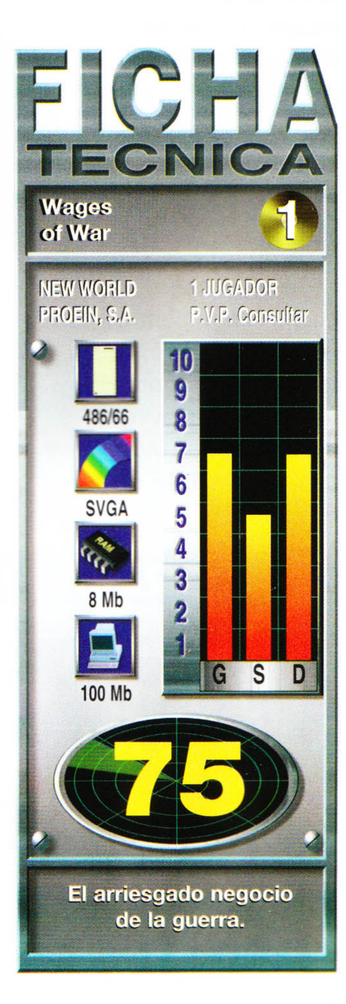
ALTERNATIVAS



HEROES OF M&M 2
New World Computing•Proein, S. A.
Estrategia medieval en un juego único en su especie.



C&C: RED ALERT
Westwood•Virgin
Estrategia de nuestros días en todo un "juegazo".



SIM COPTER

Toda "casa estandarte", que empieza poco a poco pero alcanza un excesivo éxito, termina dependiendo de su título de tal manera que se le acaba por escapar de las manos y acaba pudriéndose tan lentamente que llega a molestar al pobre usuario que inocentemente se atreve a probar los últimos proyectos de una compañía que en su tiempo llegó a idolatrar.

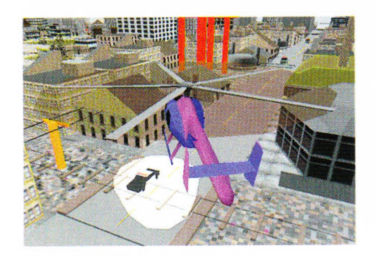
Y eso es precisamente **Sim Copter**, un poco de moho, mezclado con las telarañas demasiado conocidas de la casa Maxis: el resultado de la falta de imaginación al poder, el arma perfecta para aterrorizar a los niños malos, amenazándoles con ponérselo si no se van a la cama. **Sim Copter** es eso y mucho más.

Si ya pudimos ver que carecían de imaginación al comprarle a una compañía japonesa *Sim Tower* para venderlo como suyo, ahora nos demuestran no sólo que se han quedado sin imaginación, sino que además tienen un pésimo gusto.

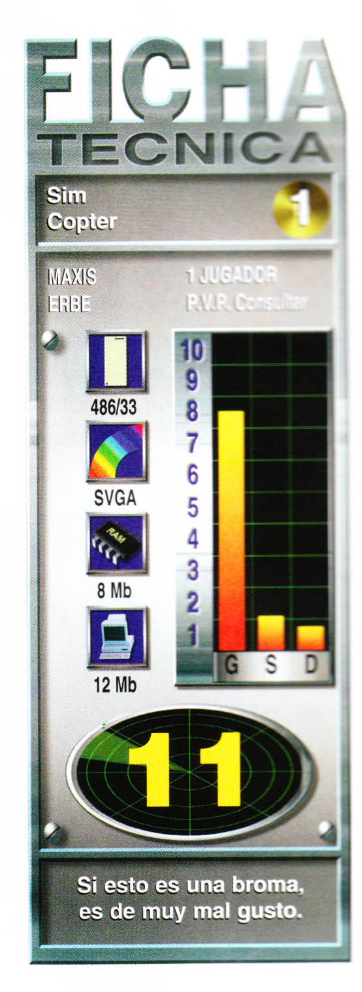
Los gráficos no están mal. Las tres dimensiones han sido diseñadas correctamente, pero nos encontramos delante de un juego que no es realmente un simulador, sino algo que mezcla estrategia con vuelo libre.

Además, introducen unas gracias carentes de comicidad que tratan de introducir en el juego unos infames (gráficamente) personajes femeninos, con los que el personaje compartirá su coeficiente intelectual nulo. También te someten a una tortura auditiva, basada en la repetición esquemática de berreos guturales, que dejarán a más de uno sin sentido, como el resto de sonidos y músicas de la más baja calidad posible que pueblan tan aberrante utensilio para hacer el mal.

V. SÁNCHEZ







ASHES TO ASHES

El género que juegos como *Doom* dieron a conocer, el de los arcades 3D, donde lo que prima ante todo es la violencia injustificada, se puso de moda hasta límites insospechados. Nadie pensaba que iba a tener tanta fama este genero que por entonces era joven. Sin embargo, cada producto nuevo que salía mostraba al jugador tantas cosas nuevas que prácticamente nunca se cansaba.

Pero todo lo bueno no dura eternamente. Si pretendemos que algo lo haga, no se puede saturar el mercado de productos tan realmente lamentables como **Ashes to Ashes**, un notable retroceso técnico que entorpece las buenas relaciones existentes entre usuario y programa.

Por si no fuesen suficiente los gráficos realmente lamentables con los que cuenta, excesivamente esquemáticos, parece ser que los programadores debían de estar muy contentos con el ambiente de los bosques de montaña. En efecto, ambientan buena parte de tu cruzada futurista en tan paradójicos parajes.



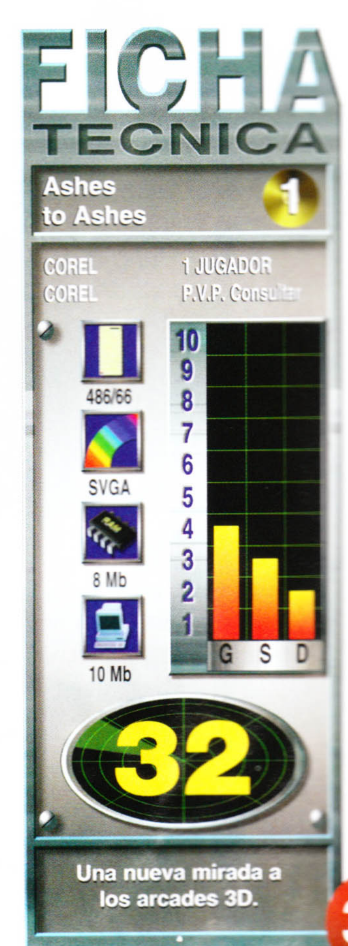
Por su parte, el sonido ni siquiera merece ser comentado.

Finalmente, debo añadir que, si en grandes juegos del género se apreciaba la falta de argumento, lo de este juego clama al cielo. Tu misión es ir recogiendo pedazos de cerebro que depositan en el suelo algunos de tus enemigos al explotar en millones de partículas.

V.SÁNCHEZ









STAR GENERAL

El universo futuro estará lleno de conflictos. Es una lástima que en el espacio no haya oxígeno; si no, las espectaculares explosiones de las naves quedarían tan bonitas como parecen.

Por lo visto, los chicos de SSI se quieren sumar al "carromato" de casas de informática que le deben su vida a un solo producto, y quieren explotarlo hasta que éste, de una manera o de otra, reviente.

Primero fue el increíble *Panzer General*, en el que, cómo no, te metías de lleno en una guerra de las muchas que tan a menudo arrasan nuestro querido, bello pero maltratado, planeta. Luego llegó *Allied General*, segunda parte de aquél, que seguía los pasos de su querido hermano mayor, pero con un aspecto visual un tanto mejorado respecto a él.

Hasta aquí, todo iba más o menos bien, pero empezaron a surgir los clónicos, o secuelas extrañas de la hasta entonces pequeña y bastante buena familia. Son títulos como *Fantasy General*, donde tenías que manejar ejércitos medievales, combatiendo a dragones, orcos y trolls, y el que hoy nos ocupa, *Star General*, que, por si queda algún tipo de duda, se basa en la conquista del espacio, en un enfrentamiento con las más diversas razas extraterrestres, todas ellas, por supuesto, sedientas de la preciada sangre de los seres humanos.

El desarrollo del juego, pese a lo poco original del intento, tiene algunos aciertos que resultan bastantes gratificantes, tales como plantear a la vez dos grandes guerras en una sola partida. En efecto, hay una terrible batalla que se está desarrollando en lo más profundo de la galaxia infinita, en una épica y mastodóntica época, mientras que en el pequeño planeta que debes conquistar, o defender de las hordas enemigas, tus más feroces guerreros se enfrentan a su particular cruzada.

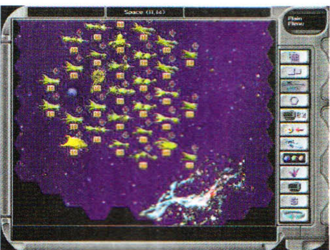
Los gráficos del juego, como era de esperar, se limitan a copiar los antaño creados por sus progenitores. Han realizado ambientes de la era espacial, bastante funcionales, que apenas logran "adornar".

También han incluido unas secuencias de presentación, que intentan ser espectaculares, pero que no consiguen más que estar fuera de lugar.

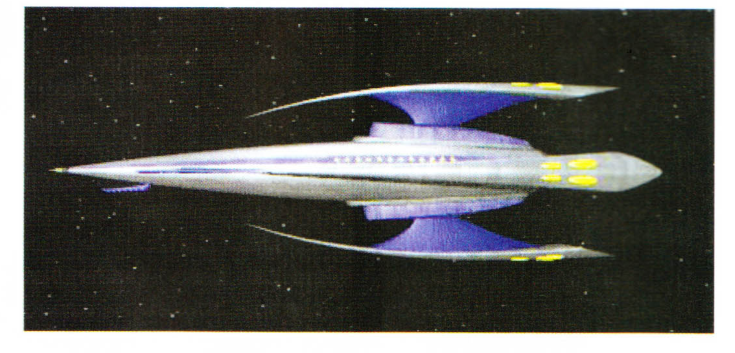
El sonido del juego es aburrido, incluyendo todo tipo de sonidos de disparos y voces, que se repiten a más no poder, lo que terminará crispando tus nervios. Pero auditivamente hay algo más pesado: las sintonías que han incluido en audio digital, que no son del todo aceptables.

V. SÁNCHEZ









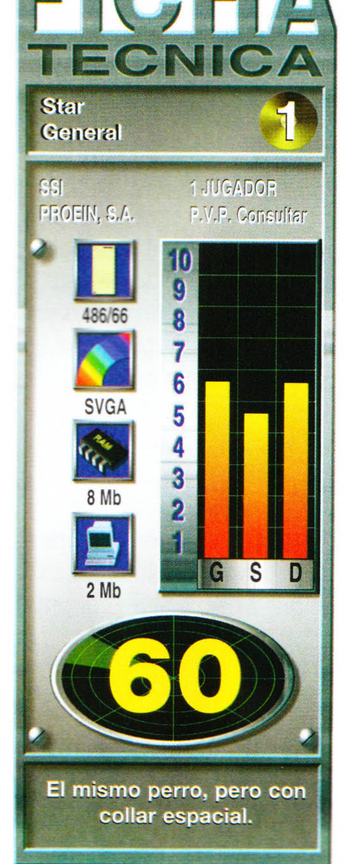
ALTERNATIVAS



C&C: RED ALERT
Westwood•Virgin
Segunda entrega de uno de los mejores títulos del momento.



WARCRAFT 2
Blizzard•Ubi Soft
Estrategia medieval de los últimos reyes del género.



PC TRIVIAL PRO

A LA VENTA EN QUIOSCOS,
LIBRERÍAS Y TIENDAS DE
INFORMÁTICA

2.995 ptas.

CONTIENE CD-ROM

LORDS OF THE REALMS II



La lucha por el trono de Inglaterra ha comenzado. Tú, al igual que todos los demás señores feudales, ardes en deseos de alcanzar la corona.

Los amantes de los buenos juegos de estrategia están de suerte. Sierra On-Line nos presenta **Lords of the Realm II**, un juego épico ambientado en las Islas Británicas del medievo. El objetivo del juego, como te puedes imaginar, consiste en conquistar la corona de Inglaterra. Por desgracia, no eres el único que desea convertirse en el rey y no lo tendrás nada fácil.

RECOMENDADO

Al principio eres un señor feudal de una pequeña región. Tienes una población reducida, no dispones de ejército y los recursos naturales de los alrededores son limitados. La única forma que tienes de hacerte poderoso es conquistar nuevas tierras para ampliar tu poder.

Se trata de un juego de tipo estratégico dividido por turnos, al más puro estilo clásico. En este tipo de programas el jugador tiene todo el tiempo del mundo para tomar sus decisiones y es él quien decide el momento en que se puede pasar a un nuevo turno. A diferencia de los juegos de estrategia en tiempo real, aquí hay que tener en cuenta un gran número de factores para tomar las decisiones adecuadas. De hecho, en varias ocasiones los turnos se alargan más de la cuenta porque hay que revisar muchos detalles y realizar varios movimientos.

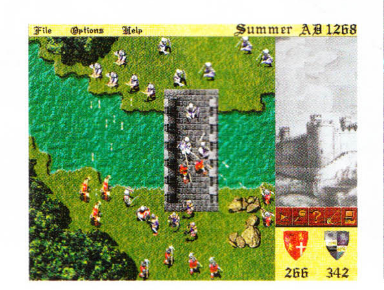
En primer lugar, hay que asegurarse de que la población crece de forma adecuada, lo cual permitirá la construcción de un ejército cada vez mayor. Para ello es necesario explotar adecuadamente los recursos disponibles en tus tierras. Alrededor de tu pueblo hay campos fértiles que se pueden dedicar a la siembra o a la crianza de ganado. Es fundamental administrar correctamente estos bienes, o de lo contrario tus súbditos enfermarán y morirán de



hambre. También hay bosques y montañas que permitirán la obtención de madera y minerales. Con ellos se construirán armas, porque de poco sirve un numeroso ejército si no dispone de las armas adecuadas. Por otra parte, los minerales y la madera se usarán para ir construyendo tu castillo.

Al principio dispones de una modesta construcción de madera que irá evolucionando poco a poco, hasta que consigas una fortaleza. Sin embargo, cada actualización requiere mucho dinero, materiales y trabajadores. Pero no tienes que preocuparte. Si en algún momento no dispones de materias primas suficientes, puedes comprarlas a los mercaderes que recorren las tierras en busca de negocios en los que ganar dinero.

La toma de decisiones no es sencilla, especialmente porque existen muchos pequeños detalles. Por ejemplo, tienes que fijar el nivel de impuestos, la ración de comida que se concede al pueblo, el porcentaje de personas que se dedican a trabajar el campo y el tipo de armas que se fabrican. También debes buscar un equilibrio que te permita obtener la mayor cantidad de ingresos posibles y que mantenga a tu pueblo contento, sano y dispuesto a trabajar. Si no lo haces lo





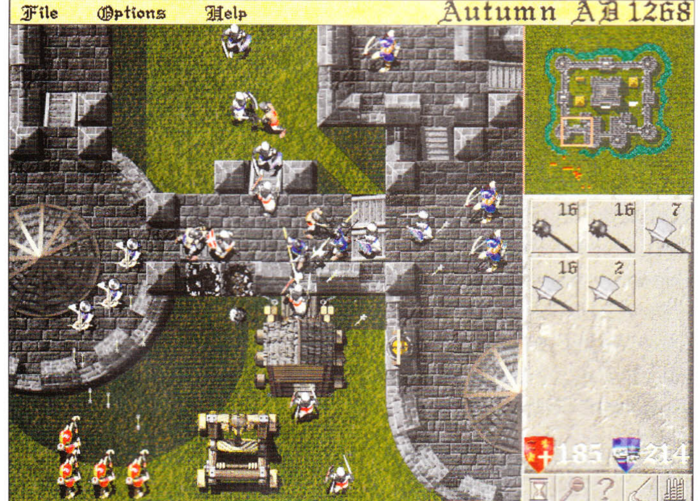


suficientemente bien no sólo tendrás que luchar contra tus enemigos, sino también contra los rebeldes. Eso sin mencionar los desastres naturales, como inundaciones y epidemias. **Lord of the Realm II** es, sin duda alguna, un juego de estrategia muy completo.

Gráficamente, el programa presenta una gran variedad. Por un lado, tienes la pantalla principal de juego, donde los gráficos, aunque no son espectaculares, sí son lo suficientemente buenos. Por otro lado están las pantallas estáticas, que aparecen cuando se entra en la herrería o se forma un ejército, por mencionar algunas. Estas pantallas disponen de gráficos más atractivos y su función radica simplemente en hacer más interesante y variado el juego. Las acciones que se realizan en las mismas se podrían hacer sin mayores problemas en una sencilla ventana.

Pero los gráficos más impactantes aparecen en la pantalla de lucha. Cuando se produce una batalla se puede elegir entre que se resuelva de forma automática o bien que sea el jugador el que tome los mandos de sus tropas. En este último caso, tus





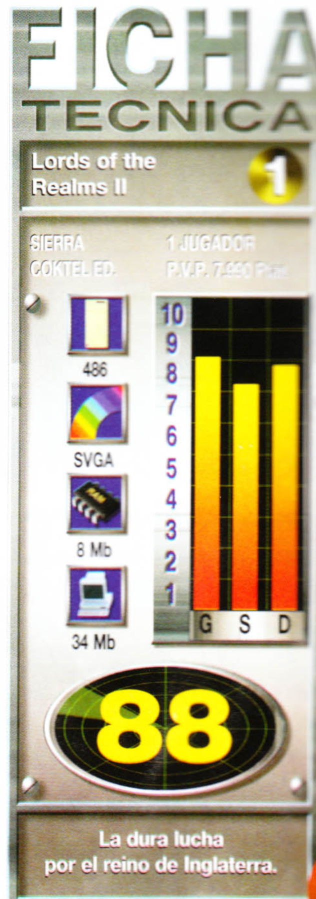
unidades aparecen en un lado, las enemigas en otro y, teniendo en cuenta el terreno, hay que establecer una adecuada formación de lucha. Esta parte es una interesante mezcla de estrategia y de arcade con unos gráficos bastante atractivos.

Las animaciones que se pueden ver durante el programa son más bien pocas. Quizá por esta razón no tienen una calidad que se ajuste al resto del programa, pero tampoco es un detalle que le reste interés al juego. Salvo en la pantalla de lucha, las demás animaciones se han incluido como puro adorno. Sin embargo, lo cierto es que en un juego de estrategia como éste, lo menos importante son las animaciones.

El apartado sonoro aporta la ambientación necesaria a la gesta. Los efectos sonoros son correctos, y la música es apropiada y encaja adecuadamente en el juego. Las voces digitalizadas son buenas.

Resumiendo, se trata de un programa de gran calidad, ideal para los amantes del género, con todos (absolutamente todos) los ingredientes necesarios para convertirse en clásico. Es completo, variado y, lo que es mucho más importante, muy entretenido. Si te atrae el mundo medieval, la estrategia o ambos temas, **Lords of the Realms II** no te defraudará lo más mínimo.

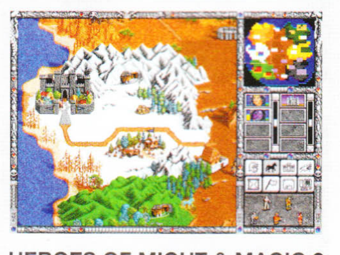
F. de la Villa



ALTERNATIVAS



WARCRAFT 2
Blizzard•UBI Soft
Estrategia y arcade en un juego ya clásico para los expertos.



HEROES OF MIGHT & MAGIC 2
New World Computing•Proein, S.A.
Uno de los mejores títulos medievales que podrás encontrar para PC.



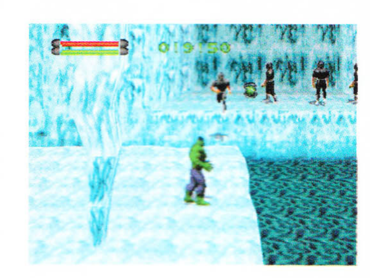
BLOOD & MAGIC
Interplay•Virgin
Estrategia medieval divertida, pero con una calidad gráfica menor.

JUEGOS THE INCREDIBLE HULK

El Increíble Hulk, más conocido como La Masa, llega con su fuerza bruta a nuestras pantallas, repartiendo certeros mandobles a diestro y siniestro.

Como ya ocurrió con otros superhéroes, el Increíble Hulk, o La Masa, como prefiera el lector, tiene ya su propio juego de ordenador. Tras los más conocidos Superman, Spiderman, la mítica Patrulla X o nuestro superhéroe nacional, SuperLópez, le llegó el turno al monstruo verde de gran corazón y mayor fuerza. En este caso la aventura se centra en una serie de cómics llamada *The Pantheon Saga*. Comenzarás tratando de liberarte de los miembros del Pantheon, en su fortaleza secreta. Tras derrotarles, comenzarán misiones de distinto tipo en las que tu objetivo será derrotar a los diversos superhéroes que se dedican a sembrar el mal allá por donde pasan.

El juego se ha planteado como un arcade dentro de un espacio tridimensional, aunque únicamente te puedes mover en dos dimensiones. No sólo tendrás que golpear y eliminar a todos los enemigos que se opongan a ti, sino que además deberás abrir puertas pulsando botones, realizar algunos saltos de mucha precisión o esquivar objetos. La variedad de golpes del protagonista está limitada a puñetazos y patadas, aunque podrás realizar algunos golpes especiales cuando dispongas de energía Gamma extra. Te encuentras ante un juego de acción y habilidad.



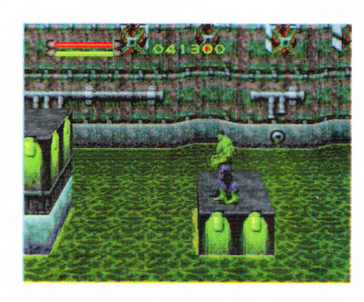


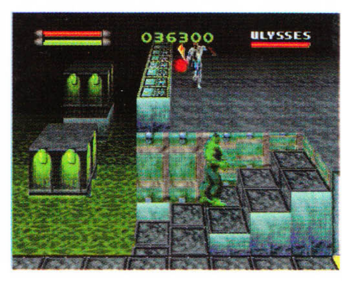


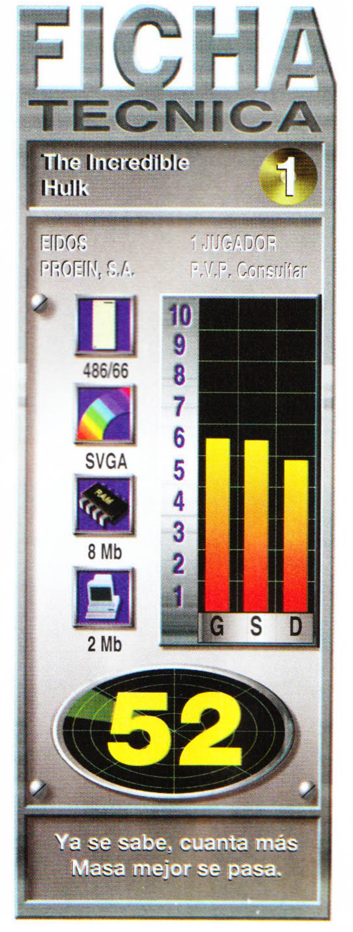
La parte técnica es bastante floja. El apartado gráfico no está a la altura de los grandes juegos de la actualidad. Puedes escoger la resolución entre 320x200 y 640x400. Este cambio de resolución sólo afecta a los decorados: los *sprites* de los distintos jugadores y enemigos se mantendrán con igual resolución, con una calidad baja para lo que se puede exigir a un juego en estos días. El sonido es algo mejor, con la posibilidad de usar melodías de CD-Audio, aunque es un poco estridente. Por suerte, trae la opción de deshabilitar la música y dejar tan sólo los efectos sonoros. Entre misiones aparecerán unos vídeos que te indicarán los distintos objetivos de cada misión. Su calidad no es mala y están cuidados, aunque no aportan demasiado al juego.

Un producto atractivo, como todos los relacionados con personajes de cómic, y bastante entretenido, pero técnicamente atrasado.

A. J. Novillo







ALTERNATIVAS



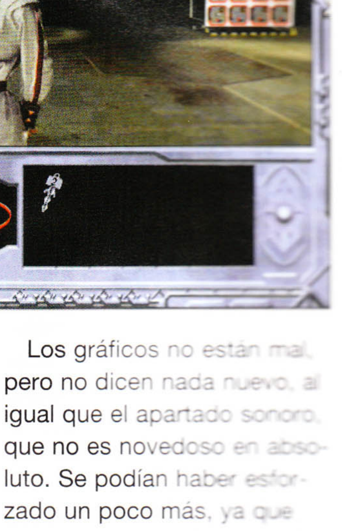
HEAVY METAL
Acclaim•Arcadia
Ironman y XOManowar juntitos para defender el mundo.



BATMAN FOREVER 2
Acclaim•Arcadia
Se le entiende menos que la relación de Batman y Robin (sic).

RA-MA

El oscuro cielo de la noche eterna del espacio parecía imperturbable; de repente, en mitad del vacío apareció un gran cilindro de una materia, al parecer, extraterrestre.

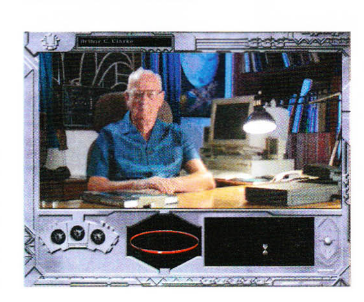


Sólo han pasado doscientos años en el futuro, pero la humanidad, aunque ha evolucionado considerablemente, se puede permitir viajar distancias bastante largas por el ancho espacio. Todavía no se sabe si hay o no vida en cualquier otro planeta, lo que hace enormemente tristes los viajes siderales. En efecto, cuanto más largos sean, más decepcionante será descubrir que estamos solos... Aunque lo contrario puede ser peligroso.

Sin embargo, un día tranquilo esta pregunta recibe por fin una respuesta: no estamos solos, y eso lo parece demostrar una extraña nave que surca el cielo negro lentamente. Esa nave, realmente un extraño cilindro, es llamada por los científicos Ra-ma y es investigada a toda costa. Aquí es donde apareces tú, ya que eres uno de los miembros que forman la corporación científica que se encargada de investigar tan extraño e inesperado fenómeno. Tienes que darle un explicación y acabar de una vez por todas con la eterna pregunta de si estamos solos en el universo. ¿Podrás hacerlo?

Sierra, en su especie de saga de películas informáticas de ayer y hoy, saca ahora este **Ra-ma**. Al parecer, gran parte del atractivo que puede tener el juego se basa en que se inspira en unos libros que co-escribió uno de los escritores de ciencia ficción más famosos de todos los tiempo, el magnífico Arthur C. Clarke, autor de, entre otros centenares de libros, la trilogía que empezó con el clásico *2001: una odisea en el espacio*, *El Centinela*, o el musical *Cánticos de la lejana tierra*. Es masivamente entrevistado en este juego, para poder demostrarnos de una vez por todas que los de Sierra no se andan con chiquitas. Si tienen que "comprar" al mayor escritor de ciencia ficción vivo del mundo, lo hacen, pero nos lo regodean hasta la náusea.

El juego, por lo demás, no innova en absoluto: es un poco lo de siempre. Tienes que actuar sobre unos fondos que han sido digitalizados y hablar largo y tendido con todo tipo de actores introducidos hábilmente para realizar un producto que, si no llega a ser por quien lo firma, a poca gente le interesaría realmente.



Los gráficos no están mal, pero no dicen nada nuevo, al igual que el apartado sonoro, que no es novedoso en absoluto. Se podían haber esforzado un poco más, ya que contaban con un buen equipo y una buena historia. Por si fuera poco, poseían el número de tres CDs para realizar esta épica aventura que, al contrario que con algunas de sus hermanas mayores, nunca pasará a historia.

V. SÁNCHEZ

FICHA TECNICA

Ra-ma 1

SIERRA COKTEL ED. — 1 JUGADOR — P.V.P. Consultar

486/66 — SVGA — 8 Mb — 50 Mb

G S D

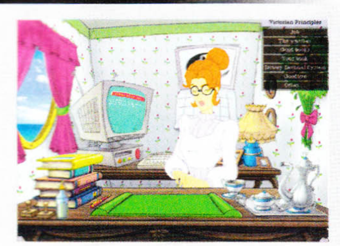
60

La mala utilización de un genio.

ALTERNATIVAS



PHANTASMAGORIA 2
Sierra•Coktel Educative
Roberta Williams vuelve a ponernos los pelos de punta.



LARRY VII
Sierra•Coktel Educative
Larry es más ligón que nuestro director adjunto... o eso dice él.

T-MEK

La larga estela de los *Mechwarriors* sigue aumentando con este título de Time Warner, en el que unos futuristas y portentosos tanques se dedican a realizar unos mortales ejercicios lúdicos al aire libre.

El futuro se encuentra tan avanzado que ya ni siquiera hay guerras. Los T-Mek son unos tanques futuristas que se usan para un nuevo, excitante y bastante peligroso "deporte". En él, tu objetivo es, cómo no, ser el más fuerte.

Lo primero que debes hacer es introducir a los cuatro contrincantes en la arena sobre la que se realizará la mortal competición. El funcionamiento es bastante lógico: si te disparan, dispárales tú. Algo así como la ley de la jungla pero en una especie de programa-concurso televisivo. Sin embargo, te recomiendo que no esperes a ver si te disparan: hazlo tú antes.

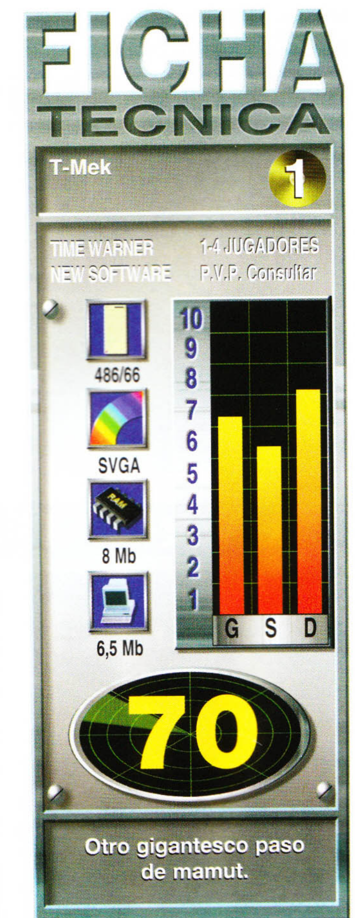
Las pantallas de este juego tienen distinta solución, según el tipo de combate que se decida jugar. Pueden ser meras clasificatorias, donde debes ser el primero. Por lo demás, tu prematura muerte puede solucionarse con una nave nueva; sin embargo, perderás un tiempo excesivamente valioso. Los combates también pueden ser a muerte, donde el único que quede vivo gana. En el último caso, también hay fases en las que se introduce a un personaje clave conduciendo uno de los Meks. El primero que destruya a tan perseguido personaje gana la partida y pasa de ronda.

Los gráficos del juego consiguen su propósito, esto es, conseguir un efecto de tridimensionalidad bastante detallista. Sin embargo, resultan un poco sosos, en algunos momentos esquemáticos y, para colmo, con muy poca variedad. Se dedican a copiarlos constantemente en el desarrollo del juego, limitándose a la funcionalidad. Esos sencillos vehículos que manejas no estorban en absoluto la velocidad a la que debe rendir el juego.

Los sonidos del programa pasan absolutamente desapercibidos en el cerebro del usuario de este juego, ya que ni contiene unos efectos sonoros chirriantes ni tampoco especialmente buenos. Tampoco te harán la vida imposible unas insoportables sintonías machaconas, aunque, repitiendo la fórmula, hay que decir que no resaltan por su calidad. Se limitan a adornar el juego sin estorbar, de modo que lo realmente importante para el jugador sea pasárselo bien, cosa que consigue este divertido y adictivo titulo.

V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS

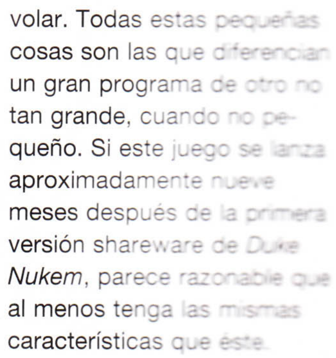


BLAM! MACHINHEAD
Eidos•Proein, S. A.
Una máquina de guerra más, aunque de diferente configuración.



TUNNEL B-1
Ocean•Arcadia
Avanza por los túneles de un extraño juego de consola.

MARATHON 2

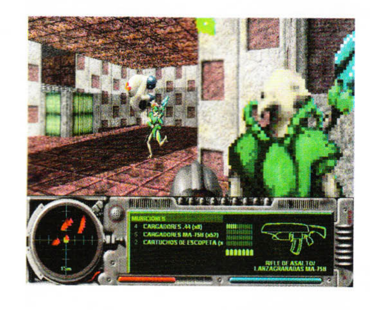


Otro intento, nuevamente fallido, de imitar al inimitable clásico *Doom*. Un título que posee, cómo no, acción a raudales, pero no sabe ni por asomo lo que es una pizca de originalidad.

De todos es sabido que tanto *Doom* como sus seguidores más privilegiados, *Duke Nukem 3D* y *Quake*, han revolucionado completamente el mundo del software lúdico para PC. Primero fue la perspectiva 3D que asumió *Doom*, tomándola prestada de antecesores ilustres como *Wolftstein 3D*. A esto siguió un aluvión de clónicos, entre los que únicamente *Doom 2*, *Rise of the Triad*, *Heretic* y *Dark Forces* estaban a la altura del original. El siguiente salto fue la alta resolución, donde el rey es *Duke Nukem 3D*, y los enemigos poligonales también en tres dimensiones, técnica de *Quake*.

Tras estos avances ahora llega la avalancha de casas de programación que se dedican a lanzar programas de similares características a los aquí comentados, tratando de aprovechar su tirón. Desgraciadamente, la gran mayoría no llegan a la altura del betún a los originales, llegando incluso a ser aberrantes imitaciones en muchos de los casos.

Marathon 2 trata de explotar características similares a *Duke Nukem 3D*, pero no está a su altura en nada, aparte del precio, claro. Los gráficos son lo mejor, con posibilidades de alta resolución y miles de colores. Los escenarios están bien logrados, con colores más o menos vistosos y geometrías interesantes. Sin embargo, se echa en falta el nivel de detalle que había en *Duke Nukem*: las balas no se marcan en la pared, no se rompen cristales,



no aparecen detalles tan mínimos como las pintadas, y todos los objetos que con tanto cuidado se dibujaban.

El movimiento no es todo lo suave que sería deseable. Los personajes están realizados en 2D dimensiones. Poseen un aspecto peculiar, pero, dentro de que *Quake* ha dejado obsoleta este tipo de representación, son correctos. No lo es tanto la movilidad del protagonista. No puede correr, no puede saltar, el movimiento dentro del agua es muy limitado. Ni qué decir de la posibilidad de volar. Todas estas pequeñas cosas son las que diferencian un gran programa de otro no tan grande, cuando no pequeño. Si este juego se lanza aproximadamente nueve meses después de la primera versión shareware de *Duke Nukem*, parece razonable que al menos tenga las mismas características que éste.

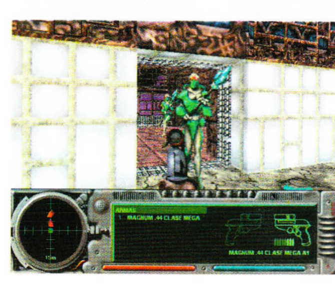
El sonido es bastante vulgar, con melodías monótonas y una ausencia casi total de voces digitales. Un punto que destaca es la posibilidad de juego en red.

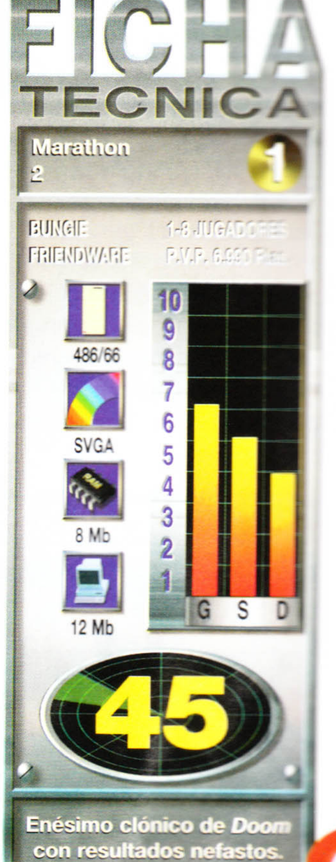
El conjunto es un intento de exprimir la gallina de los huevos de oro de los arcades 3D.

A. J. Novillo









ALTERNATIVAS



KILLING TIME
Studio 3DO•Proein, S.A.
Un nuevo juego tipo *Doom* en una mansión fantasmal.



QUAKE
id Software•New Software Center
El último rey de los juegos 3D... para algunos, no todos.

JUEGOS

THE RIDDLE OF MASTER-LU

Gracias a este programa puedes convertirte en un tipo con auténtica clase. Tienes que encarnar el "difícil" papel de un apuesto don Juan, explosiva mezcla de aventurero y vividor.

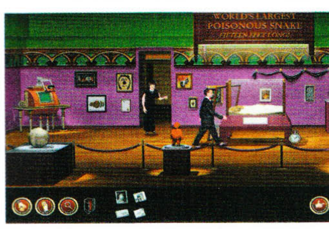
Ripley es, básicamente, un aventurero. Se puede meter en todo tipo de líos con el único fin de conseguir que su famoso establecimiento, *Believe it or not*, gane algún beneficio que otro. También, como cualquier caballero de finales de los años 30, es todo un galán, pero tiene la fea costumbre de meterse en más de un problema, y casi siempre de los más gordos. Y todo por ser un arqueólogo tipo Indiana Jones.

Uno de los últimos "asuntos" en los que se vio inevitablemente envuelto tuvo lugar en el lejano Egipto, cuando, en uno de sus más importantes hallazgos, de repente, y sin apenas esperárselo, se vio atacado por dos personajes orientales vestidos con un curioso atuendos de Tuaregs. Le intentaban arrebatar el principal motivo de su estancia en el país africano.

Cuando todo parecía lamentablemente perdido para nuestro particular y aguerrido héroe, de nuevo, cómo no, se arregla. Todos los protagonistas (si no, no lo serían) cuentan con un poco de la suerte, salga de donde salga. El grito de una estatua gigantesca en medio del desierto asustó lo suficiente a los malhechores como para que Ripley pueda contar toda esta historia, además de a sus nietos, a una bella damisela a bordo de un poderoso Zeppelin. Sin embargo, sus arriesgadas aventuras no han hecho más que empezar.

The Riddle of Masterlu es una aventura gráfica de lo más interesante, en la que controlas, por supuesto, a Ripley, el aventurero que, por si no ha quedado claro todavía, es una vulgar copia de personajes de seriales cinematográficos estadounidenses de los años 40 o, más recientemente, del mítico y nunca olvidado Indiana Jones.

Al ser este último un personaje que cuenta en su haber con dos de las mejores aventuras gráficas de la historia, hace que este juego resulte extremadamente "cutre", y eso que no han reparado en gastos. Le han introducido gráficos totalmente digitalizados de personajes reales sobre fondos generados, algo así como lo que se hizo para el magnifico *Darkssed II*, pero sin el carisma que éste tenía. Para colmo, introducen muy a menudo unas espantosas



imágenes de vídeo a cuarto de pantalla, que estorban como pocas cosas en la vida.

Por último, pese a que posee una magnífica banda sonora, muy cinematográfica, el juego ha sido doblado totalmente a nuestro querido idioma por unas personas que, pese a quien pese, pueden saber de cualquier cosa menos de doblar, ya que se cargan literalmente el juego con su torpeza léxica.

Sin embargo, pese al abarrotamiento que existe en el mercado de aventuras gráficas, puede resultar interesante para los aficionados.

V. SÁNCHEZ

FICHA TECNICA

The Riddle of Master-Lu 1

SANCTUARY W.
ERBE

1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.

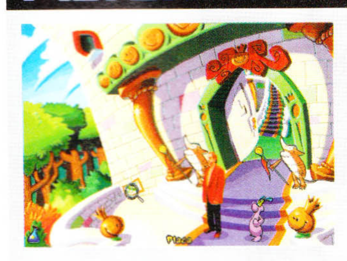
486/66
SVGA
8 Mb
30 Mb

G S D

75

Un nuevo héroe con un futuro difuso.

ALTERNATIVAS



TOONSTRUCK
Virgin•Virgin
Una señora aventura para los tiempos que corren.



VERSAILLES 1645
Cryo•Erbe
Ulna aventura desarrollada en el imperio del Rey Sol.

WIZARDRY GOLD

Cuando me da por pensar en lo bonitos y buenos que eran los juegos de rol de ordenador de hace unos años, tengo ganas de llorar. En este campo, últimamente se están realizando auténticos intentos de asesinato, como este **Wizardry Gold**, un juego de Rol supuestamente nuevo, pero que no sólo no dice nada nuevo, sino que mete la marcha atrás para cargarse un género que estaba siendo bastante bien valorado.

La historia, por supuesto es la de siempre. Eres el bueno, y también están los malos, que son más feos y viles que tú. Tienes que vencerlos a toda costa antes de que sus maquiavélicos planes se conviertan en algo tan real como tangible.

El sistema de juego, además de ser una cosa tan antigua que ya ni me acuerdo de cuándo fue la primera vez que vislumbré algo parecido, es tan extremadamente arcaico que quita las ganas de mirarlo, y ya no digo jugarlo. Se trata de un producto aparatoso y aburrido, y a más de uno le pondrá ligeramente nervioso.

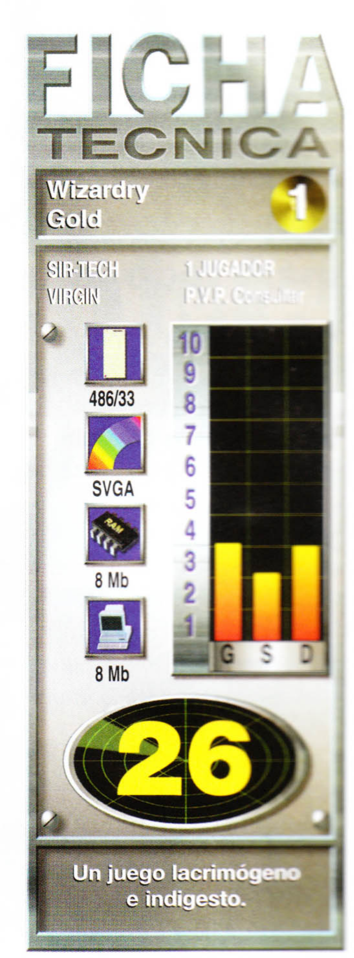
Los gráficos, siempre a la altura de las circunstancias, son extremadamente tristes, hechos sin ganas, como si estuvieses viendo a un niño huérfano abandonado por la calle. Un título, en fin, muy propenso a la congoja.

Y el sonido, tendiendo a la metáfora de nuevo, es como el hermanito pequeño del niño huérfano, que con mirada triste sigue a su hermano mayor en un mundo cruel y sin esperanza. Por lo menos está en castellano.

V. SÁNCHEZ







VIRTUAL CORPORATION

Este programa es una sorpresa y una de las escasas innovaciones de hardware que he visto. En su presentación encontrarás un micrófono para dialogar con el ordenador. Se trata del primer juego que incorpora un módulo de identificación de voz. Todas las conversaciones que debes realizar las puedes hacer de viva voz. Es muy interesante, además, que los distribuidores hayan traducido íntegramente todos los diálogos que posee el programa.

Se trata de una aventura extraña y carente de calidad.



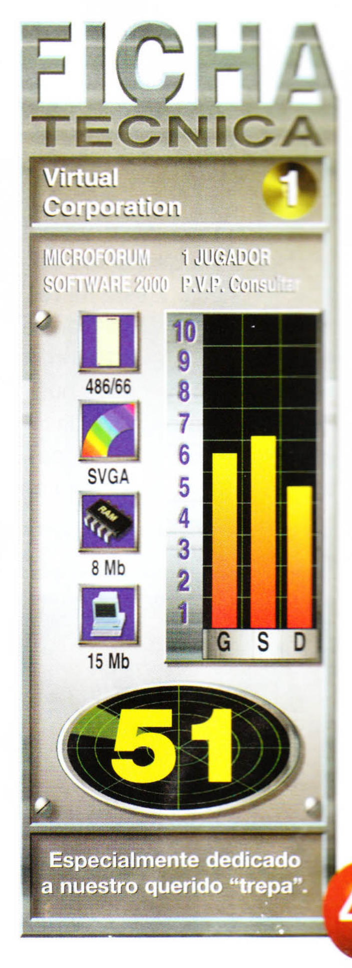
Te lleva a un futuro en el que Internet se ha convertido en un mundo virtual, Net. Puedes moverte por este mundo gracias al *BrainStorm*, un aparato que dirige a tu cerebro las imágenes de Net. En ésta hay una importante compañía; tu objetivo es convertirte en el número uno de la misma. Comienzas desde lo más bajo, y debes trepar como sea. En la aventura verás diversos personajes y sencillos juegos intermedios.

Gráficamente, el juego ralla lo lamentable. Los escenarios virtuales están realizados mediante dibujos de baja resolución y menor calidad. Sobre ellos verás las imágenes de los protagonistas, recortadas y pegadas sobre la pantalla de manera tan lamentable que algunas veces verás las caras cortadas o sin trozos. Las escenas de animación son de muy baja resolución.

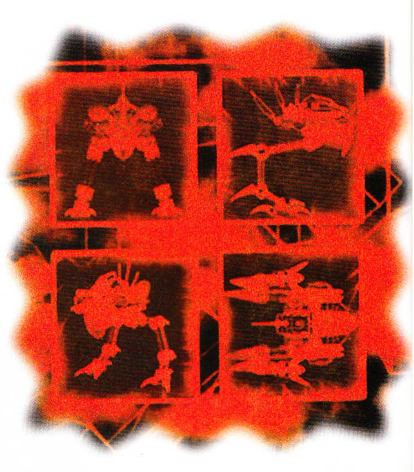


Los juegos intermedios son bastante simplones. El sonido está algo mejor, sobre todo las voces digitales. El conjunto es un programa, más que nada, curioso.

A. J. NOVILLO



JUEGOS AMOK



Veloces vehículos de índole futurista y "patas" de avestruz se enfrentan en esta peculiar simulación en la que debes destrozar, una vez más, todo lo que encuentres en tu camino.

AMOK es un programa en el que tu objetivo es manejar un robot de varios metros de altura. Este robot no se desplaza por los métodos usuales, sino gracias a un par de patas que recuerdan a un ave zancuda. También tiene una variante submarina, en la que cambia estas patas por un par de grandes hélices que lo impulsan por el medio líquido.

Si hay que buscar algún tipo de similitud con otros juegos, diríamos que es un cruce entre *Doom* y *Mechwarrior*. Esto se debe a que el objetivo del juego es ir avanzando por las misiones, matando a casi todo lo que se mueve (y algunas cosas que no se mueven), pero con unos controles muy simplificados, cercanos a *Doom*.

El juego está realizado en 3D, con un sistema de representación del terreno muy parecido al Voxel que trajo al mercado el juego *Comanche*. El mayor fallo que se le puede achacar a esta representación es que la distancia a la que se acaba la visión es muy corta, y a veces te puedes encontrar de sopetón con alguna sorpresa inesperada. La visión del terreno en todo momento se realiza desde detrás de tu vehículo; puedes variar la posición de la cámara entre tres alturas distintas, para centrar la atención en diferentes puntos. Independiente de su posición, esta cámara es totalmente flotante.

Curiosa es la cantidad de posibilidades a la hora de elegir el modo de vídeo. Desde 320x200 hasta 640x480, con 8 y 15 *bits* de profundidad de color, y en modo normal o alterno, tienes para escoger el modo que más se adapte a tu procesador.





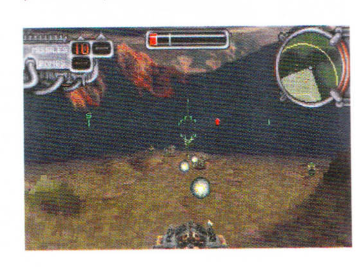


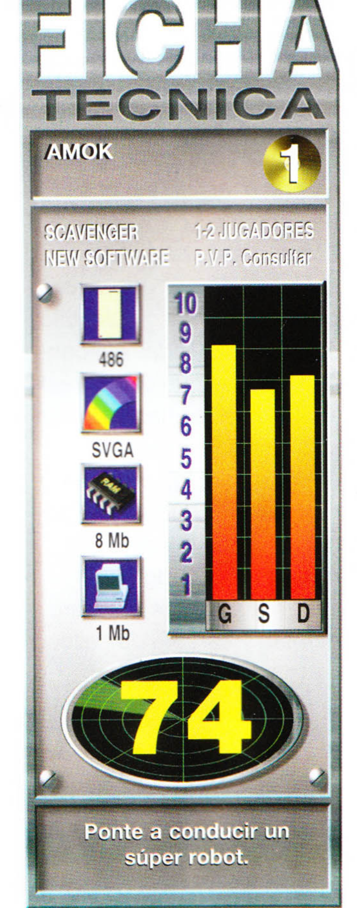
La calidad de los gráficos es elevada, merced a la unión de tres técnicas diferentes para presentar el conjunto. El terreno está representado con la técnica Voxel. Tu robot es un objeto 3D, creado a base de polígonos texturados, que le permiten gran cantidad de movimientos, y los enemigos son *bitmaps* de buena calidad, conformando todo esto un conjunto impactante a la hora de jugar.

La banda sonora y los efectos especiales no le van a la zaga a los gráficos. La música que vas a escuchar proviene directamente del CD, por lo que su calidad es muy elevada. El tipo de música elegido es variado, asignando a cada misión una tonada, todas ellas entretenidas y en consonancia con el juego. Los efectos de sonido son numerosos, sin llegar a ser excesivos. Te introducen en la batalla con gran facilidad.

Un detalle que le resta interés es la falta de la posibilidad de grabar las partidas, que; unido al hecho de que no cuentas con varias vidas para afrontar el juego, hará que las primera misiones las hagas con los ojos cerrados.

A. VEGAS





ALTERNATIVAS



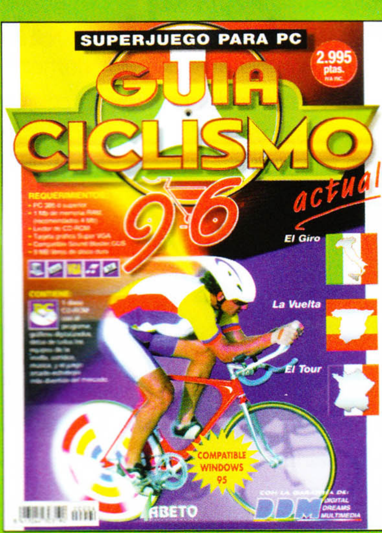
T-MEK
Warner•New Software
Robots basados en la máquina recreativa de Atari.

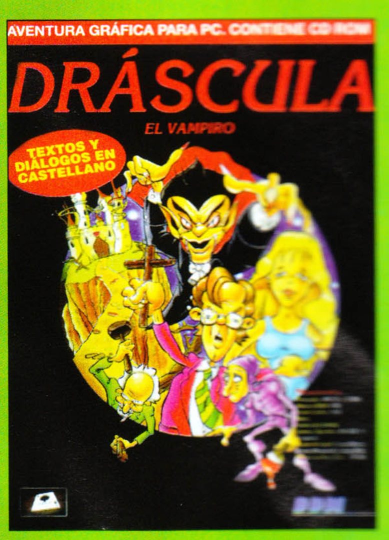


TUNNEL B-1
Ocean•Arcadia
Un peligroso túnel donde te perderás al menor descuido.









Gratis dos de estos tres magníficos regalos

Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando de Lunes a Jueves en el Horario 9:00 a 14:00 y 15:00 a 18:00, Viernes de 9:00 a 15:00 al teléfono (91) 6614211.

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ FLIGHT SIMULATOR ☐ GUÍA CICLISMO ☐ DRÁSCULA

Nombre y apellidos...F. Nacimiento..........................

Domicilio...C.P...

Tel ....Localidad...

Provincia..Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

Firma:

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%



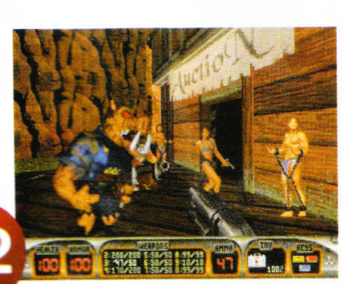
PLUTONIUM PACK

El genial Duke Nukem 3D contraataca con un excepcional título que revisa las peligrosas peripecias del protagonista en una novedosa misión que hará vibrar a todos los aficionados.

El aguerrido Duke no ha podido disfrutar de unas vacaciones demasiado largas. Cuando se creía que ya había logrado acabar con la plaga de alienígenas que nos asolaba, una mujer ha dado a luz una nueva forma de *alien*, un monstruo que va a hacer el papel de reina madre multiplicando su progenie. Rápidamente se reproduce y el peligro acosa nuevamente a los humanos.

Ésta es, en efecto, la nueva misión a la que debe enfrentarse el héroe de este formidable título de 3D Realms. Se trata de una revisión que no tiene desperdicio: encandilará a los amantes del género.

En los once niveles que componen este producto vas a poder encontrarte más de una sorpresa. En primer lugar, si además de "jugón" eres algo cinéfilo, encontrarás numerosas alusiones a las más conocidas películas, como *Misión Imposible*, en lo que se refiere a los escenarios por lo menos.



Pero ahí no acaba todo. Lo más destacado es probablemente la inclusión de dos nuevos enemigos, una impresionante arma y una repulsivo jefe de final de fase. De unos tanques blindados surgen numerosos "polis"; pero más peligrosos son los guardianes de la Reina, que poseen una resistencia fuera de lo común. Por último está la Reina, sobre la que es mejor no hablar.

RECOMENDADO

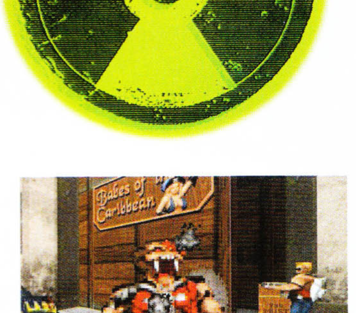




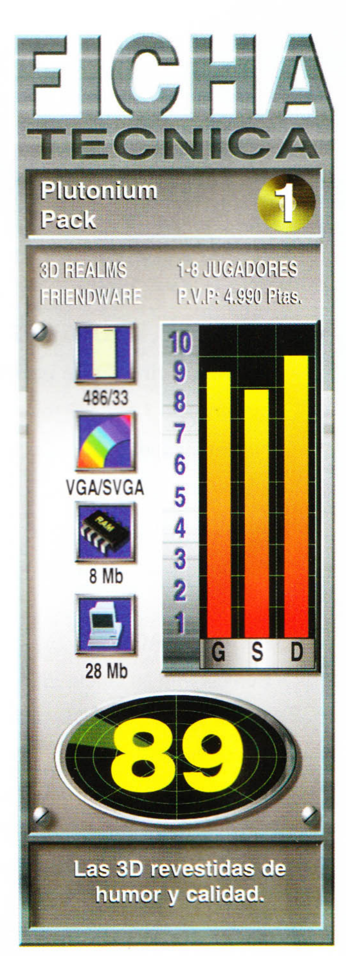


El paquete incluye también melodías y sonidos para Windows 95, así como nuevos tapices y cinco protectores de pantalla animados. Además de dieciséis nuevos *puzzles*, hay dos escenas intermedias. En fin, un producto que no tiene desperdicio.

Si todavía no te has acercado al único e irrepetible *Duke Nukem 3D*, ésta es tu oportunidad, aunque necesitas tener instalado el programa original. Si ya lo tienes, **Plutonium Pack** es un producto imprescindible.



P. López



W! ZONE

Los reyes de las actualizaciones vuelven a atacar con este producto preparado para la segunda parte de *Warcraft*, subtitulada *Tides of Darkness*. Wizard Works, responsables de productos de este tipo de gran calidad, ha sido la encargada de realizar este producto.

En él vas a encontrar 50 nuevos escenarios, en los que puedes revivir las crudas guerras acaecidas entre orcos y humanos durante el segundo episodio de este programa de estrategia. Los programadores han utilizado la misma tecnología que los creadores de *Warcraft II* para conseguir las mismas propiedades del original.

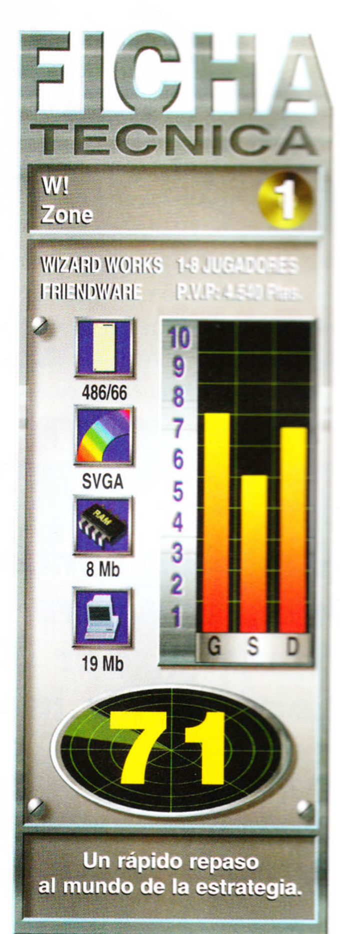
Quizá lo más destacado de este producto sea la estupenda y voluminosa guía de trucos y tácticas. Será una ayuda inapreciable para todos aquellos estrategas que estén en apuros.

También han dedicado un espacio a las opciones multiusuario. Puedes jugar con un amigo a través de una red local, módem o cable serie; es posible que se enfrenten hasta ocho jugadores en unas batallas sin precedentes en las que puedes escoger tanto el lado de los orcos como el humano.

Los consumidores de productos de estrategia sabrán apreciar **W! Zone**, aunque sólo sea por su manual.

P. LÓPEZ









GANADORES CONCURSO DRÁSCULA

Aquí os mostramos una lista con los ganadores del concurso Dráscula en el número 18 de PC Player. Enhorabuena a los ganadores, y seguid participando en nuestros sorteos.

- JOSÉ MANUEL SOBRINO BOUZAS (Catoria, PONTEVEDRA)
- BEATRIZ SEBASTIÁN MARIEL (ZARAGOZA)
- ISAAC BLANCO FERNÁNDEZ (LEÓN)
- ISRAEL PERALTA LA PUENTE (Ejea, ZARAGOZA)
- MIGUEL MARTÍNEZ JIMÉNEZ (ALBACETE)
- SILVIA PEÑA CORÓN (Reus, TARRAGONA)
- JUAN BARRIO ALONSO (Verín, ORENSE)
- ANTONIO BARRIENTOS SORIANO (Bañeres, ALICANTE)
- ÁNGEL OFRETORIO DE MANUEL (MADRID)
- DIEGO CÉLIX SALGADO (Vigo, PONTEVEDRA)
- PILAR BARRANCO TORRADES (Manresa, BARCELONA)
- JAVIER LÓPEZ BELTRAN (Moya, LAS PALMAS)
- DAVID DÍAZ MORAL (Castro Urdiales, CANTABRIA)
- NÉSTOR MARTÍNEZ MONTYA (Vitoria, ÁLAVA)
- FRANCISCO MILAGRO LARDIES (Tarazona, ZARAGOZA)
- RAQUEL GARCÍA HERNÁNDEZ (SANTA CRUZ DE TENERIFE)
- IGNACIO SANTIAGO GUARDIOLA (Cieza, MURCIA)
- JUAN JOSÉ VIDAL (Santiago el Mayor, MURCIA)
- ARMANDO SANZ TAPIA (VALLADOLID)
- MARÍA DE BERAZALAUIN (Santander, CANTABRIA)
- ARMANDO DE DIEGO PEREZ (MADRID)
- LUIS URQUIZA BARRIONUEVO (Basauri, VIZCAYA)
- CARLOS NAVARRO NAVARRO (VALENCIA)
- LUIS ROMÁN (Paracuellos del Jarama, MADRID)
- ALFREDO SANCHEZ CORROCHANO (MADRID)
- JOSE Mª JIMÉNEZ PEÑATE (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)
- JUAN FRANCISCO GUTIÉRREZ (El Carpio, CÓRDOBA)
- DAVID CALLEJAS BENITO (Bejar, SALAMANCA)
- JAVIER FERNÁNDEZ NUÑEZ (Algeciras, CADIZ)
- ASIER ELIZAZU (Hondarribia, GUIPUZCOA)



INTERPLAY: NOVEDADES DE UN CLÁSICO

¿Quieres conocer todas las novedades de Interplay para los próximos meses? Date un "garbeo" por el siguiente reportaje para conocer los juegos que "pegarán" fuerte el verano que viene.

La veterana compañía sigue extendiendo sus hilos como si de una gigantesca telaraña se tratase. Actualmente distribuida en España por Virgin, esta empresa dispone de una de las máximas producciones de videojuegos del momento, y aunque alguno de los títulos que presentarán durante el próximo trimestre lleva varios años en el tintero, parece que 1997va a ser el año de Interplay. La producción no sólo se limita a los programas que os comentamos en este reportaje, como **M.D.K.**, **M.A.X.**, o **Fall Out**, sino también a programas educativos como **Flipper**, basado en el famoso delfín, o **Chess Mates**, un instructivo programa de ajedrez. Otros juegos de los que también se hablan son: **Arc of Time**, un juego de rol al estilo a los de las videoconsolas caseras, **Die for Bye**, una curiosa aventura gráfica Super VGA o conversiones de clásicos títulos de la compañía. Esperemos que mantengan este saludable ritmo durante los próximos años, ya que sus productos destilan calidad por los cuatro costados, sobre todo tras pasar una época con juegos como **Dungeon Master II**, o **Frankenstein** que no obtuvieron el éxito deseado.

E. Arias

M.A.X.

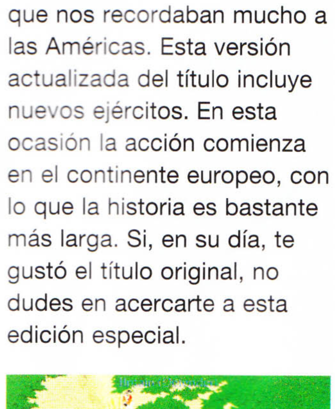


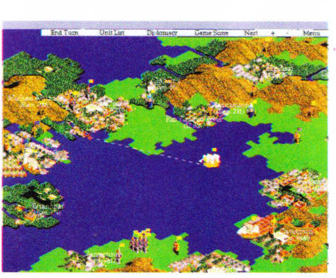
Si te gustan los juegos parecidos al magnífico *Command & Conquer*, este **M.A.X.** (*Mechanized Assault & Exploration*) te encantará. Diseñado en Super VGA, este juego quizá pueda parecer un tanto anodino en un principio, pero tras explorar sus misterios podrás descubrir en él un título que te entretendrá no sólo días, sino incluso meses, siempre que quieras llegar a dominarlo por completo. Uno de sus detalles cumbre es que puede ser jugado en tiempo real (igual, como hemos dicho, a como ocurría en *Command & Conquer*), o por turnos, como los clásicos juegos de tablero.



COTNW DELUXE

Si recuerdas el programa *Conquest of the New World* (que fuera "Juego del mes" del número 13 de PC Player), sabrás que se trata de un programa de estrategia de gran calidad. Tuvo bastante éxito entre el público aficionado al género. Su desarrollo era bastante parecido al del clásico *Civilization*, pero se encontraba íntegramente ambientado en la época de los descubridores, los cuales debían colonizar territorios que nos recordaban mucho a las Américas. Esta versión actualizada del título incluye nuevos ejércitos. En esta ocasión la acción comienza en el continente europeo, con lo que la historia es bastante más larga. Si, en su día, te gustó el título original, no dudes en acercarte a esta edición especial.







STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

Los *trekkies,* y los no tan *trekkies*, quedarán encantados con el primer simulador que está basado en la conocida serie de televisión. Aunque *Star Trek* y *Star Trek 25th Anniversary* (también de la compañía Interplay) contaban ya con una pequeña parte arcade que se desarrollaba en el espacio, este nuevo programa está íntegramente dedicado al vuelo con las diferentes naves que aparecían a lo largo de la serie: tanto la Enterprise y las naves ligeras de la Federación, como naves "klingon" o las "romulanas", etc.

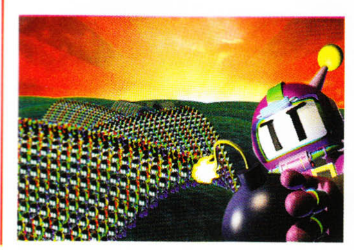




BOMBERMAN

El conocido y clásico programa de la compañía NEC, que ha arrasado en videoconsolas caseras clásicas como la Turbo Grafx, NES, Super Nintendo, Game Boy o Saturn, llega de nuevo a nuestros ordenadores personales en una versión completamente remozada. En efecto, hay que decir que ya en el año 1989 apareció una curiosa versión bajo el nombre de *Dynablaster*, que permitía incluso la conexión de cuatro *joysticks* mediante un peculiar periférico.

Ahora nos encontramos con un programa totalmente renovado, puesto a la altura de las circunstancias que corren hoy en día, con animaciones realizadas bajo Silicon Graphics, y una jugabilidad francamente endiablada. Su llegada a España promete ser todo un bombazo. Eso sí, que nadie se asuste: se trata del **Bomberman** de siempre.





M.D.K.

El esperado juego de Dave Perry (creador del conocido *Earthworm Jim*) y su compañía Shiny Entertainment, preparado para Interplay, está a punto de llegar hasta nosotros. Ya no queda mucho tiempo para que invada nuestros ordenadores personales, y os podemos asegurar que la última versión Beta que hemos podido ver de él es impresionante. Un elevado número de fases, una animación del protagonista y enemigos generados gracias a técnicas de *motion capture*, una velocidad endiablada y un *look* futurista como ninguno se dan cita en un producto de excelente factura que encandilará a los aficionados.



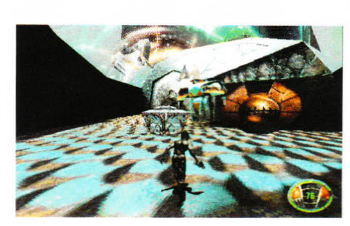


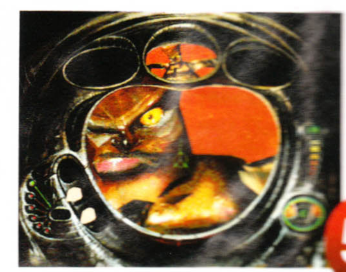
Dentro del género, promete convertirse en el auténtico rey durante este año. En efecto, muy pocos rivales lograrán situarse a su altura, al menos por lo que hemos podido ver hasta este momento. Aunque el programa todavía no ha salido al mercado, ya se está hablando de una posible segunda parte, para la que habrá que esperar un añito o dos más hasta que pueda llegar a nuestras ansiosas manos. Confiamos en que **M.D.K** cumpla todas las espectativas creadas.







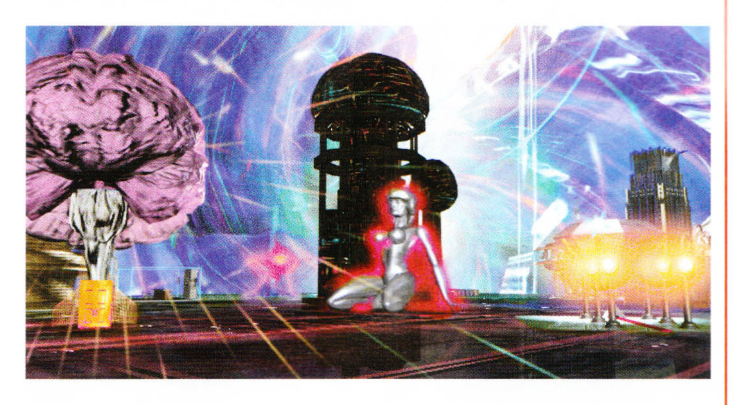




DELIRIUM

Se trata de una extraña videoaventura en formato Super VGA, con unos gráficos tremendamente espectaculares. Se trata de uno de los proyectos a más largo plazo de los que aquí os presentamos, aunque hasta el momento está avanzando a muy buen ritmo. En efecto, esto es lo que hemos podido deducir comparando las nuevas pantallas que hemos tenido la ocasión de ver ahora, con las que pudimos apreciar en el E.C.T.S. londinense de septiembre de 1996. Aunque el argumento no está todavía completamente definido, su *look* futurista la delata como una aventura francamente impactante. Un producto ideal para perder el sueño.





REDNECK RAMPAGE

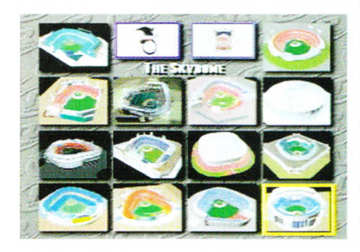
Si te gustan los grandes arcades en tres dimensiones como los excelsos *Quake* o *Duke Nukem 3D*, podemos decir que este estupendo **Redneck Rampage** es una explosiva mezcla de ambos. Al parecer, los programadores han decidido tomar lo mejor de cada uno de ellos. De uno de ellos han elegido, no podía ser menos, los gráficos en tres dimensiones de los personajes (en esta ocasión, centrados en zombies, y demás seres de mal vivir y peor comer), mientras que del otro han sabido aprovechar unos escenarios superespectaculares, con una calidad nunca antes vista (ni siquiera entre los maestros de este popular género). Los aficionados a este saturado (por el ingente número de títulos que lo forman) tipo de juego quedarán encantados con este nuevo y prometedor programa. Habrá que ir empezando a templar los reflejos.





VR BASEBALL '97

Aunque el béisbol en un deporte más que minoritario en nuestro país, los juegos que versan sobre este evento que logran atravesar nuestras fronteras cuentan con un público fijo y asiduo. En este caso, el juego ha sido diseñado completamente en tres dimensiones, de ahí su nombre VR (siglas inglesas de Virtual Reality). Las fotos estáticas no hacen justicia a este juego, pues se disfruta plenamente de él cuando se ve en movimiento, ya que las cámaras y el diseño son perfectos.





DRAGON DICE

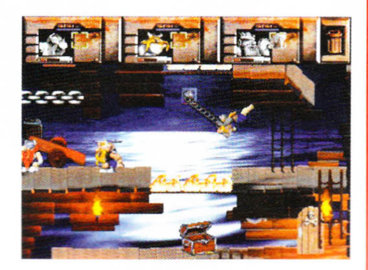
Uno de los títulos de Interplay que más se ha demorado en el tiempo es este peculiar **Dragon Dice**. Con unos gráficos al estilo del reciente título *Blood & Magic*, también de Interplay, se desarrolla en una mezcla de rol, estrategia y juego de tablero. Hemos de decir que nos ha parecido bastante extraño, y algo anticuado en lo que se refiere a gráficos, pero una vez que se le coge el truco entretiene, que al fin y al cabo es lo que nos debe importar de un videojuego.





LOST VIKINGS 2

El divertido juego de plataformas ya tiene por fin secuela. Ahora ya no controlas sólo a tres fornidos vikingos en su odisea por alcanzar el Vhalhala, ya que ahora serán ayudados por dos extrañas mascotas: un lobo y un dragoncillo volador. El sistema de juego es parecido, y los gráficos han sido ampliamente mejorados, ya que la anterior parte era más que nada una conversión casi directa de la versión de la consola Super Nintendo.

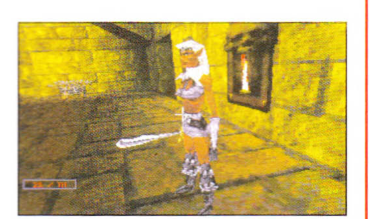




DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Al igual que *Dragon Dice*, éste es otro de los títulos que Interplay se ha guardado en el tintero durante bastante tiempo. Hemos de reconocer que el cambio ha sido a mejor, ya que ha pasado de mediocre juego de rol de mazmorras, a "juegazo" de rol con gráficos tipo *Quake*; es decir, escenarios y personajes en tres dimensiones.

Menos mal que la compañía se ha decidido a invertir en este juego, ya que pudiera haber sido uno de sus mayores fracasos.

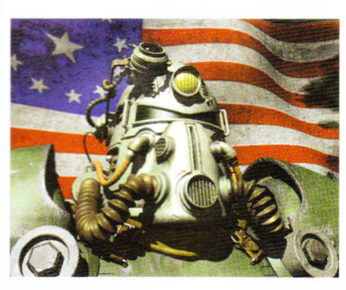


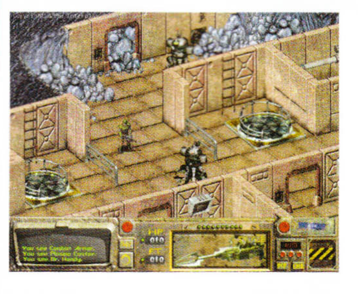


FALLOUT

Otra de las grandes (y bien fundadas) esperanzas futuras de esta compañía inglesa es este sorprendente y único **Fallout**, un juego muy en la onda de un gran éxito, *Crusader No Regret*, de Origin, pero que introduce algunos aspectos de rol, como la posibilidad de conseguir puntos de destreza y habilidad, las conversaciones con amigos y enemigos, y un cuidado *look*, mezcla, aunque te parezca mentira, de un toque medieval y ciertos ambientes futuristas.

Aunque es un tipo de juego que normalmente no atrae a todo tipo de usuarios, está lo suficientemente bien diseñado como para que personas que nunca se han decantado por este tipo de títulos lo prueben. Además, si queda alguien que conozca las bellas formas de este jugable interfaz, es un buen momento para hacer una primera incursión en ellas.







PÁGINA WEB

Si quieres acceder a la página web con que cuenta Interplay en la red Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.interplay.com En su interior encontrarás información acerca de todas sus novedades, además de demos de sus productos e información sobre todas sus actividades.



DESTRUCTION DERBY

En este juego tienes que destrozar a tus enemigos para vencer el campeonato. Es un hito de las carreras, que ha visto su segunda parte en fechas cercanas. A pesar del tiempo pasado, es un título que posee unos altos niveles de jugabilidad. Si no te has podido acercar a este programa con anterioridad, este es un buen momento para hacerlo, dentro de la estupenda serie barata Argentum Collection de la compañía Psygnosis, aunque quizá es mucho mejor adentrarse en los intrincados senderos de su sólida secuela.



Valoración 63



Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 2.995 pesetas

MAGIC CARPET

Un auténtico clásico de los simuladores. Por si alguien no lo sabes, en este producto tienes la oportunidad de volar montado sobre una grácil alfombra mágica. Su calidad fue sobradamente superada por la segunda parte, que también a estas alturas es todo un clásico. Sin embargo, este producto sigue teniendo todavía un encanto indiscutible. En efecto, se trata de un programa que no debe faltar en la "juegoteca" de todo amante del software lúdico. Aparece dentro de otra serie barata de la compañías Electronic Arts: CD-ROM Classics, que ha cambiado su apariencia externa.





Distribuidor:
E. Arts
Precio:
2.995 pesetas



DUNGEON MASTER

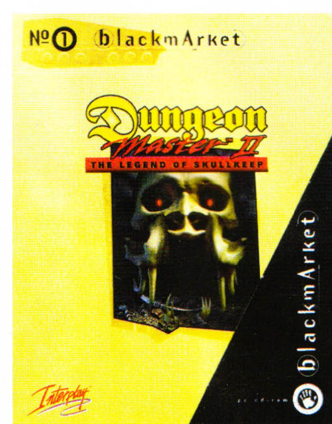
Casi todas las casas están empezando a ofrecer sus clásicos a precio reducido. En este caso la responsable es Interplay, dentro de la serie BlackMarket; sin embargo, lamentablemente esta vez no se trata de un clásico. Nada más lejos. **Dungeon Master II** es un programa de rol que gira alrededor del mundo de las consabidas mazmorras que en su día pasó sin pena ni gloria por nuestros fatigados PCs.

Valoración 32



No está mal para iniciar a alguien en este apasionante género, pero quizá lo único atractivo que presenta es su precio reducido, ya que ni gráficamente ni como juego logra convencer.

Distribuidor: Arcadia
Precio: 2.995 pesetas



GRAND PRIX MANAGER

No es habitual, pero en este programa de carreras no tienes que correr en ninguna de ellas. Dentro de la serie Powerplus, de Microprose, se trata de un producto centrado en la regencia de un equipo de carreras. Verás carreras pero no las correrás. Dentro del complejo mundo de la estrategia económica, tienes que conseguir llevar a tu escudería hasta lo más alto. Fabricas coches, los mejoras, los reparas, etc. Ideal para aspirantes a cargos de altura en el mundo de la locomoción, se trata de un producto que pronto verá cómo su secuela invade nuestro mercado.



Valoración 60



Distribuidor: Proein, S.A.
Precio: 2.995 pesetas



VIRGIN ESPAÑA

http://www.virgin.es

La división española de Virgin que se encarga de sus productos en nuestro país posee su propia página web en la formidable Red de redes; dentro de ella encontrarás información de primera mano de esta compañía inglesa.



Se han ganado a pulso su reputación. En sus planteamientos, se trata de la compañía dedicada al software de entretenimiento más alocada y original jamás existida. Prueba de ello, además de los extravagantes productos con que nos han deleitado y de sus explosivas declaraciones, es su original *site* dentro de Internet. La documentación que en él te ofrecen está graciosamente introducida y comentada por una vaca socarrona que hace las veces de anfitrión de los visitantes.

Bromas aparte, se trata de un lugar muy completo, que hará las delicias de los aficionados. En primer lugar te ofrecen una breve historia de la compañía, acompañada por un mapamundi que muestra las ciudades del mundo en las que ya han instalado sucursales de la compañía.

Sin embargo, la sección que más os interesará es su catálogo de productos. Dentro de él están desde sus primeros programas hasta los más recientes, entre los que se encuentran títulos como *Toonstruck*, *Z*, *The Pandora Directive*, etc.

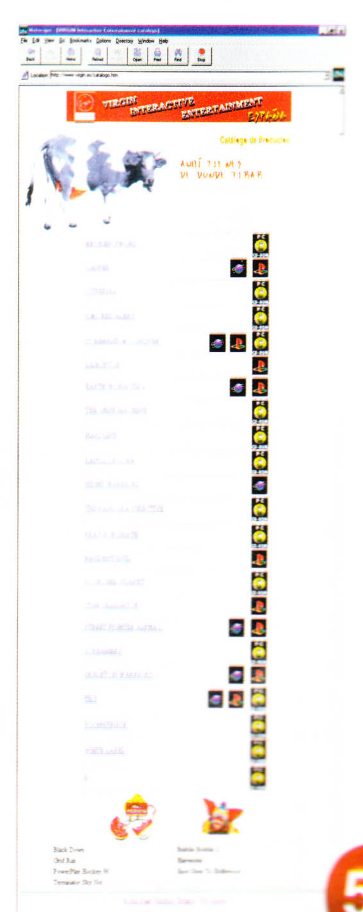
También dedican un espacio a sus proyectos más inmediatos. En efecto, podrás consultar una breve reseña de los mismos, así como sus características más destacadas y alguna que otra imagen de los mismos.

En fin, si te decides a visitar el interesante *web* de Virgin, ten cuidado. La vaca te avisa: "Nació en Inglaterra, y te puede volver loco".

P. López









Tecnología MMX

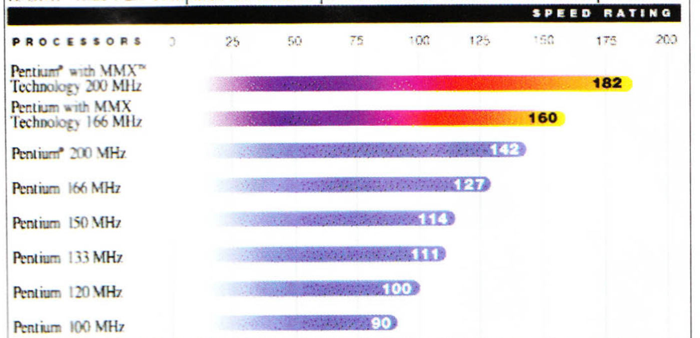
Intel continúa perfeccionando la tecnología de su gama de procesadores Pentium hasta su máximo poder. Su última generación se llama MMX, y está destinada a ocupar un lugar propio en el mercado gracias a las posibilidades que aporta a nuestros PCs.



Desde que surgiera el primer procesador Pentium hace ya tres años, cuyos 60 o 66 Mhz nos parecen ahora completamente obsoletos, el objetivo de Intel ha sido ir aumentando la velocidad año tras año, procesador tras procesador, para lograr unos índices de velocidad impensables hace unos años. Después de haber conseguido un Pentium a 200 Mhz, esta compañía da un paso más, creando el nuevo Pentium MMX.

¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA MMX?

Lo que comúnmente se conoce como MMX consiste en 57 nuevas instrucciones del procesador destinadas a la aceleración de cálculos comunes en audio, gráficos (ya sean 2D o 3D), vídeo en tiempo real, etc. Estas instrucciones incrementan la velocidad de los bucles intensivos, que aparecen en todas las aplicaciones multimedia, y en programas que basen su rendimiento en el uso masivo de gráficos o sonido.



Éstos son los datos proporcionados por la casa Intel acerca del rendimiento de los nuevos procesadores MMX respecto a los anteriores Pentiums que ahora pueblan nuestro mercado.

En conjunto, los usuarios obtendrán una considerable mejora de velocidad que puede llegar hasta el 60% cuando se usan programas MMX, y desde un 10% a un 20% con los programas actuales, aunque en principio se dice que un MMX 200 es superior en un 40% a un Pentium 200 normal.

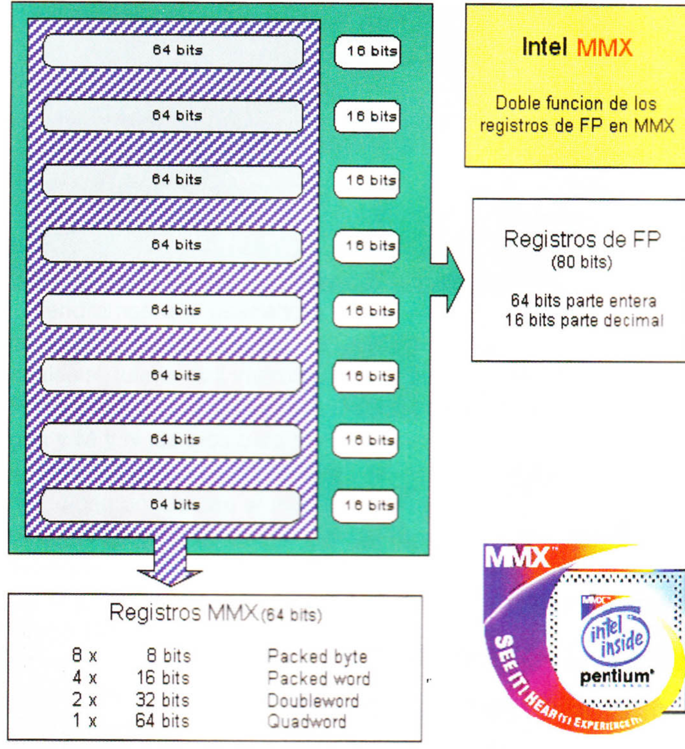
¿CÓMO ES UN PROCESADOR MMX POR DENTRO?

En el aspecto interno de este procesador, destaca que la fabricación de los circuitos se realiza con sólo 0,35 micras de ancho (una millonésima parte de un metro), gracias a lo cual el MMX tiene 4,5 millones de transistores. Además, se ha duplicado el tamaño de la memoria caché interna: ahora es de 32K, lo que por supuesto acelera el trasvase de información al núcleo del procesador.

¿QUÉ APORTA MMX?

Desde el punto de vista del usuario, supone un aumento significativo de velocidad en un gran número de aplicaciones, sin perder en ningún momento la compatibilidad (este último punto es relativo, ya que ciertos programas dan error al tratarse de un procesador tan sumamente rápido, y necesitan de un "parche" para funcionar correctamente).

Desde el punto de vista del programador, además de las 57 nuevas instrucciones hay 8 nuevos registros (MM0-MM7). Sin embargo, para evitar añadir un nuevo estado, estos registros se encuentran "mapeados" sobre los actuales registros de coma flotante (FP). Estas nuevas instrucciones usan un modelo SIMD (Single Instrucction Multiple Data); esto es, una instrucción con múltiples datos.



Este esquema muestra cómo es el funcionamiento los registros de coma flotante en los procesadores MMX, diferenciándose de manera clara de los de los Pentium de generaciones anteriores.

De este modo, operan con varios valores al mismo tiempo. Con respecto a esto, es bastante parecido a las instrucciones multimedia que se utilizan en Procesadores Motorola 88110, HP-PA7100LC y los de las estaciones Sun UltraSpark. Utilizando los registros de 64 *bits* del MMX, estas instrucciones pueden operar con 8 *bytes*, 4 *Words* o 4 *Doble Words* de una sola vez, con lo que se consigue un enorme aumento de la velocidad. Es decir, un MMX opera con 2 registros de 8 *bits* en una sola instrucción, mientras un Pentium normal necesitaría para ello 8 instrucciones diferentes.

De un modo u otro, estas instrucciones MMX operan utilizando los registros de coma flotante para realizar series de instrucciones matemáticas que usan enteros de tamaño variable y operan en bloques de ellos simultáneamente. Por poner un ejemplo muy sencillo, en lugar de una instrucción normal que puede sumar dos números de 32, 16 u 8 *Bits*, hay una que puede sumar 4 enteros de 16 *bits* en pares o 8 de 8 *bits*, etc.

Esto, que puede parecer muy simple, resulta bastante importante, debido a que los grandes cálculos pueden realizarse de una manera mucho más rápida y eficaz. Si se utilizan instrucciones de multiplicación y se suma MMX, se consigue aumentar la velocidad de cálculo hasta nada más y nada menos que 3 veces.

Una de las ventajas que tiene la utilización de este sistema es que, por ejemplo, cuando estés trabajando con gráficos se pueden procesar imágenes de 8 en 8 *pixels*, en 8 *bits* por *pixel* (256 Colores) o de 4 en 4 con 16 *bits* por *pixel* (65000 colores).

El incremento de velocidad es tan significativo que un P166 con MMX supera con creces, en casi 20 puntos, según el índice IcomP, a un P200 tradicional.

¿CÓMO INFLUYE TODO ESTO EN LOS JUEGOS?

Podemos decir que la tecnología MMX puede acelerar prácticamente todos los juegos actuales, pero además, lo que resulta más importante, Microsoft y la mayoría de compañías desarrolladoras de software han anunciado el uso de esta nueva tecnología en sus productos.

Por ejemplo, Microsoft ha prometido una nueva revisión de las librerías DirectX, que usarán tecnología MMX, además de una serie de librerías para su famoso compilador Visual C++. Así pues, todos aquellos juegos que usen DirecX se verán acelerados.

Sin embargo, esto no significa que debamos "tirar" nuestros antiguos procesadores, porque, aunque salgan productos que estén destinados al procesador MMX, serán compatibles en su mayoría con los antiguos procesadores.

¿CÓMO ACTUALIZARSE A UN MMX?

Esto puede resultar un poco complicado. En efecto, entre las especificaciones del nuevo procesador destaca la necesidad de 2,8 voltios de alimentación interna, a diferencia de los 3,3 utilizados hasta ahora, lo que significa que si queremos instalar un MMX en nuestra placa base, debemos asegurarnos de que tenga la posibilidad de configurarse para este voltaje. Para asegurarnos de esto, podemos ver en las instrucciones de la placa si cumple las especificaciones MMX o P55C (nombre que en un principio se dio a este nuevo procesador de Intel).

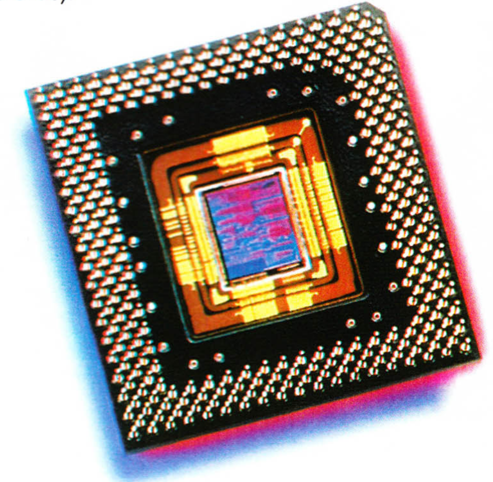
Aunque en un principio esta compañía anunció que sería necesario el uso de placas base con Chipset I430HX, es posible encontrar en el mercado algunas placas VX que te ofrecen la posibilidad de instalar el *chip* necesario.

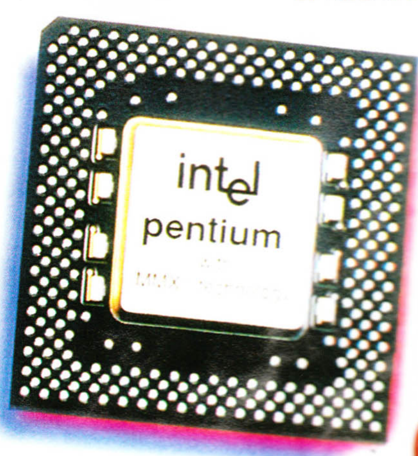
Una vez que nos hemos asegurado de todo esto, simplemente tenemos que cambiar el *chip* y configurarlo a la velocidad adecuada. Las velocidades actuales de los *chips* MMX son de 166 y 200, aunque quién sabe hasta qué velocidad pueden llegar en el futuro.

De todos modos, si no lo ves demasiado claro acude a un técnico especializado, que te lo instalará con más seguridad.

Por lo demás, Intel está trabajando en otro proyecto paralelo con tecnología MMX basado en el procesador Pentium Pro. El nombre de este nuevo procesador será KLAMATH, y saldrá al mercado con una velocidad de 233 Mhz.

J. Rodríguez







Programación 3D (III): El uso de las Texturas

Ya sabes cómo dibujar un polígono en un espacio 3D, cómo aplicarle un color y cómo ver el efecto de las luces sobre él. Sin embargo todavía tienes que dar un pequeño salto hacia delante, dentro de la programación 3D: la utilización de las texturas.

Lo primero, para que sepas de qué hablamos, es definir brevemente unos cuantos términos que usaremos a lo largo de este artículo:

TEXTURA: Podemos definir una textura como un mapa de *bits* que será aplicado a un polígono mediante un procedimiento denominado "mapeado de texturas". El tamaño del polígono no tiene porqué coincidir con el de la textura: ésta aumenta o disminuye según aquélla.

EJECUCIÓN: Es una fila o columna de *pixels*.

NOTACIONES: La notación que usaremos para nuestro sistema de texturas será:

1.- Los vectores siempre en MAYÚSCULAS, y sus componentes en minúsculas de la siguiente forma:

P = < Px, Py, Pz >.

2.- x , y , z serán las coordenadas en el espacio.

3.- i , j serán las coordenadas de pantalla.

4.- u, v serán las coordenadas de la textura.

5.- a, b, c serán nuestras coordenadas mágicas que siempre cumplen la siguiente relación:

u = a / c , v = b / c

ECUACIONES: Bueno, espero que, a estas alturas de nuestra introducción a la programación 3D, a nadie le asusten las ecuaciones. Si has seguido los últimos artículos, no debes tener ninguna duda:

Tomemos P , M , N como vectores definidos en el espacio de la textura; siendo P el origen, M y N serán los vectores pare los ejes u y v.

Partimos de que estos vectores se encuentran en el "espacio visible", siendo éste aquella parte del espacio donde la transformación de 3D a 2D es:

(x,y,z) -> (i,j)

i = x / y

j = z / y

En otras palabras, tenemos que ajustar P , M y N para que sean relativos al punto de vista, de tal forma que si tenemos que multiplicar en nuestro sistema de perspectiva, también lo haremos en los componentes apropiados de P , M y N. Teniendo en cuenta que, normalmente, en 3D hacia arriba es positivo y en 2D hacia abajo es positivo, tendrá que haber una multiplicación por –1 en Py , My, Ny. También, según esto, asumimos que (0,0) es el centro de la pantalla. Como esto nunca es cierto, tendremos que trasladar las coordenadas i, j adonde deben estar antes de aplicar las rutinas de "mapeado" de texturas.

Comenzamos calculando 9 números que serán las constantes para aplicar la textura a nuestro polígono:

O Sera el origen.

H Sera la Horizontal.

V Sera la Vertical.

Oa = Nx*Pz – Nz*Px

Ha = Nz*Py – Ny*Pz

Va = Ny*Py – Nx*Py

Ob = Mx*Pz – Mz*Px

Hb = Mz*Py – My*Pz

Vb = My*Px – Mx*Py

Oc = Mz*Nx – Mx*Nz

Hc = My*Nz – Mz*Ny

Vc = Mx*Ny – My*Nx

Con lo cual, para una coordenada (i, j), la fórmula para las coordenadas de la textura (u, v) será:

a = Oa + i*Ha + j*Va

b = Ob + i*Hb + j*Vb

c = Oc + i*Hc + j*Vc

u = a /c

v = b / c

Espero que no os halláis mareado con tanto número y subíndice. Únicamente estamos estableciendo una forma de trabajo con nuestras coordenadas.

ALGORITMO DE "MAPEO" DE TEXTURAS

Para empezar, haremos un lento pero perfecto "mapeado" de textura de un cuadrado, con un simple mapa de textura. El polígono será definido en el espacio mediante 4 puntos , y el mapa de textura será de 256x256 *pixels*.

Primero tendremos que "mapear" la textura en el polígono, para lo cual necesitaremos definir cómo la

textura se corresponde con el polígono cuadrado. Esto es relativamente simple: haremos que uno de los extremos del cuadrado sea el origen del mapa de textura <0,0> , y los restantes serán los demás extremos del mapa <256,0> <256,256> y <0,256>.

Tendremos que usar ahora las ecuaciones anteriores, las cuales requieren los vectores P M y N, donde P será el origen y M y N los ejes para u y v. En otras palabras P , M y N nos dicen dónde cae el mapa de textura con respecto al polígono, P es la coordenada del origen dentro de un espacio de tres dimensiones, M nos dice de qué forma corresponde la dimensión horizontal a la textura en el espacio 3D y la N nos informa de la vertical.

Suponemos que el polígono tiene cuatro vértices V[0] , V[1] , V[2] , V[3]. P es simplemente V[0] , M es el vector que va desde el origen a la esquina <256,0>; por tanto, M es el vector que va desde V[0] a V[1], N es el vector que va desde el origen a la esquina <0,256>, con lo que será V[3] – V[0].

Resumiendo lo dicho anteriormente. sería:

P = V[0]

M = V[1] – V[0]

N = V[3] – V[0]

Evidentemente, éstas son restas de vectores. De nuevo, recuerda que necesitamos tener los vectores P, M y N en el espacio visible, con lo cual deberás asegurarte de que tienes perfectamente transformados los vectores V.

Ahora necesitamos calcular los 9 números mágicos (vectores O, H, V). Procesaremos nuestro polígono de forma que se transforme en una colección de filas.

Luego tendremos que conocer, para cada *pixel* del polígono de coordenadas i, j, cuál sería su correspondiente u, v. Para ello, utilizaremos todas las ecuaciones anteriores, calculando a, b, c, y a partir de ellas obtener u y v. Con lo cual, nuestro pseudocódigo de la rutina de MAPPING quedaría de la siguiente forma:

Para cada j del polígono (filas del polígono)

Pantalla = 0XA000000 + 320* j (Conversión de i, j a memoria de Vídeo VGA 320x200)

Para cada i que valga desde X1 a X2 (siendo el origen y final de cada fila del polígono).

a = Oa + (Ha * i) + (Va*j)

b = Ob + (Hb * i) + (Vb*j)

c = Oc + (Hc*i) + (Vc * k)

u = 256 * a / c

v = 256 * b /c

pantalla[i] = mapaTextura (u,v)

fin desde

fin desde.

Si sigues bien estos pasos, y has entendido las matemáticas utilizadas, no tendrás ningún problema para programarte tu propia rutina de *mapping*. Por si acaso tienes alguna dificultad, a continuación tienes una rutina preparada en PASCAL.

J. Rodríguez

LISTADO

```
{$A+,B-,D+,E-,F-,G+,I-,L+,N-,O-,P-,Q-,R-,S-
,T-,V-,X+,Y+}
{$M 16384,0,655360}

unit PoliMap1;

interface

uses Imagen;

{————————————————————————————
————————}

type

   TPunto = record
             X, Y: Integer;
           end;

   TPoli = array [0..4] of TPunto;

{————————————————————————————
————————}

procedure PoliMapping (Poli: TPoli; Imag:
TImag);

{==================================
==============
                        IMPLEMENTA-
CION
==================================
==============}

implementation

uses Mcga;

{————————————————————————————
————————————}

procedure PoliMapping (Poli: TPoli; Imag:
TImag);
var
   Ymin, Ymax, Xmin, Xmax, Y, Dx, Dy,
J: Integer;
   I, Np, Min, Max, K, L: Byte;
   Aux: Real;
   Tabla: array [0 .. 7] of record
                         X, Porcent: Real;
                         I: Byte;
                       end;
begin

   Poli [4] := Poli [0];

   Ymin := 32767;
   Ymax := -32768;
   for I := 0 to 3 do
   begin
      if Poli [I].Y < Ymin then Ymin := Poli
[I].Y;
      if Poli [I].Y > Ymax then Ymax :=
Poli [I].Y;
   end;

   for Y := Ymin to Ymax do
   begin

      Np := 0;
      for I := 0 to 3 do
      begin
         Dy := Poli [I + 1].Y - Poli [I].Y;
         if (Dy <> 0) and
            (((Poli [I].Y >= Y) and (Poli [I +
1].Y <= Y)) or
            ((Poli [I].Y <= Y) and (Poli [I +
1].Y >= Y))) then
         begin
            Dx := Poli [I + 1].X - Poli [I].X;
            if (Dx = 0) then
            begin
               Tabla [Np].X := Poli [I].X;
               Tabla [Np].Porcent := (Y -
Poli [I].Y) / Dy;
            end else
            begin
               Aux := (Y - Poli [I].Y);
               Tabla [Np].X := Aux * Dx /
Dy + Poli [I].X;
               if (Abs (Dx) > Abs (Dy)) then
                  Tabla [Np].Porcent :=
(Tabla [Np].X - Poli [I].X) / Dx
               else
                  Tabla [Np].Porcent := (Y -
Poli [I].Y) / Dy;
            end;
            Tabla [Np].I := I;
            Inc (Np);
         end;
      end;

      if Np > 0 then
      begin
         Dec (Np);
         Min := Np;
         Max := Np;
         while Np > 0 do
         begin
            Dec (Np);
            Aux := Tabla [Np].X;
            if Tabla [Min].X > Tabla [Np].X
then Min := Np;
            if Tabla [Max].X < Tabla [Np].X
then Max := Np;
         end;

         Xmin := Round (Tabla [Min].X);
         Xmax := Round (Tabla [Max].X);
         Dx := Xmax - Xmin;

         if Dx = 0 then
            PutPixel (Xmin, Y, Map (Imag,
Tabla [Min].I, Tabla [Max].I,
                     Tabla [Min].Porcent,
Tabla [Max].Porcent, 0.5))
         else
            for J := Xmin to Xmax do
            begin
               Aux := (J - Xmin) / Dx;
               PutPixel (J, Y, Map (Imag,
Tabla [Min].I, Tabla [Max].I,
                        Tabla [Min].Porcent,
Tabla [Max].Porcent, Aux));
            end;
      end;

   end;

end;

{————————————————————————————
————————————}

end.
```

Este listado es una versión corta en Pascal del que encontrarás de ejemplo en el CD-ROM que acompaña a la revista.



Las comunicaciones masivas a larga distancia y la multimedia son dos de los temas que tienen una mayor actualidad en el mundo informático: por ello te mostramos un módem y un peculiar lector de CD-ROM.

DIAMOND SUPRAEXPRESS 336E

Tarde o temprano, todos tendremos que hacernos con un módem. La opción que te presenta la compañía ABC Analog, esta vez de la mano del fabricante Diamond, es más que aceptable, a un precio, además, no demasiado elevado. Se trata de un módem externo de 33.600 bps, con una conexión a puerto de 25 *pines*.

FICHA:
Nombre: Diamond Supraexpress 336E
Fabricante: Diamond
Distribuidor: ABC Analog
Precio: 19.900 Ptas. + IVA
Valoración: 75

Aparte de las características habituales en estos accesorios (entradas RJ para la conexión de cable telefónico, los *leds* que informan del estado del módem, etc.), posee un sistema de compresión y corrección de errores V.42bis. Además, incluye un software de comunicaciones WinCim, MS-File Transfer para transferir archivos y el gestor de fax COMit.

El módem, como sabes, es un dispositivo imprescindible para lograr comunicaciones a distancia, ya sea simplemente conectándote al módem de un compañero, utilizando una base de datos o a través de Internet, la Red de redes. De este modo, la velocidad de transmisión de los datos es un punto que hay que tener muy en cuenta a la hora de comprar un módem.

La velocidad a la que puede trabajar en el envío y recepción de faxes es la máxima permitida, 14.400 bps. Por lo demás, sus velocidades máximas son de 33.600 bps. Se trata de una velocidad más que suficiente para trabajar a través de Infovía u otros sistemas parecidos.

Por último, si te decides por este producto, los distribuidores del mismo te regalan la conexión gratis a Internet durante tres meses.

Para aquél que tenga en mente adquirir en breve plazo un módem, **Diamond Supraexpress 336E** es una posibilidad que tiene que tener muy en cuenta, por su precio asequible y su calidad sobrada.



SONY PRD25OWN CD-ROM DISCMAN

Como ya dijo en su día el conocido y ya anciano Lord Dennis York, historiador de las ciencias y las técnicas más modernas, era inevitable que los CD-ROMs realizaran un viaje hacia la sencillez y la "ubicuidad", como toda tecnología que perdure. Sony ha decidido entrar de lleno en este camino todavía no demasiado explorado con este nuevo producto. Se trata de un lector de CD-ROM esencialmente portátil que está especialmente indicado para realizar también todas las funciones de los así llamados *discman*.

La instalación de este dispositivo, dentro de Windows 95, se realiza sin demasiadas complicaciones, pues es *Plug & Play*. Ideado para adaptarse a ordenadores portátiles, se conecta a ellos mediante una tarjeta Adaptec con formato PCMCIA tipo 2, con un conector tipo SCSI-2 compatible ASPI.

Este lector 4X te permite alcanzar una velocidad de transferencia de 600 Kb/s, con un tiempo de acceso de 250 ms y 128 Mb de espacio de almacenamiento intermedio. También hay que decir que es compatible con los formatos más habituales, como MPC2, Photo CD, CD-ROM modo 1 y 2, e incluso el llamado CD-Plus.

Sin embargo, lo más destacable de este curioso dispositivo son sus características de lector de CD de audio. Con él te ofrecen unos auriculares muy cómodos y de calidad, seis modos diferentes de reproducción, una batería de litio recargable y un accesorio que permite introducir cuatro pilas alcalinas.



FICHA:
Nombre: SONY PRD25OWN CD-ROM DISCMAN
Fabricante: Sony España
Distribuidor: Sony España
Precio: 57.700 Ptas.(+IVA)
Valoración: 75

PC-PLAYER

te invita a visitar

InforOcioPolis

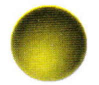
Las últimas novedades en informática



Lo más novedoso en realidad virtual



Los juegos de ordenador más espectaculares



Lo último en cines 3D



Los precios más agresivos del mercado



Internet



El mundo de Play Station



Todo en software educativo



Multimedia total

Macintosh al completo

"Descúbrelo en la Ciudad de la Informática y las Nuevas Tecnologías de Ocio"

EXPO/OCIO 97 - 15 al 23 de marzo de 1997 - Parque Ferial Juan Carlos I (MADRID)

ORGANIZA: **IMAGEN LIMITE** - Tel. (91) 300 49 90 Fax (91) 300 36 57 - c/ Esteban Palacios, 10 of. 17 28043 Madrid - Correo electrónico: imagen-l@nauta.es

IMAGEN LIMITE

invitación

Presentando este impreso obtendrá el acceso gratuito a la feria



Horario: 11 a 21 horas.

expo ocio

tiempo libre, cultura y calidad de vida

Por cortesía de:

PC-PLAYER

Del 15 al 23 de Marzo de 1997

Parque Ferial Juan Carlos I - Madrid



HIT PARADE

Imagino que después del camino que hemos recorrido juntos hemos logrado, cuando menos, educaros el gusto. Aunque quizá sea mejor decir que vosotros, con vuestras excelsas selecciones mensuales, nos habéis educado a nosotros.

Tomb Raider





Por tercer mes consecutivo la atrevida Lara Croft y su aventura gráfica logra mantener el difícil liderato de nuestra dura lista.

C&C: Red Alert





Hasta el segundo puesto ha logrado encaramarse la segunda parte de Comand & Conquer, la mejor estrategia de hoy.

Larry VII





Esta vez el "objeto" de los deseos de Larry, el Woody Allen del software lúdico, es una portentosa capitana de navío.

Quake





Las tres dimensiones mejor conseguidas para uno de los arcades más trepidantes y famosos de todos los tiempos.

Toonstruck





Christopher Lloyd se sumerge en un mundo de dibujos animados en esta divertidísima videoaventura de la casa Virgin.

Phantasmagoria 2

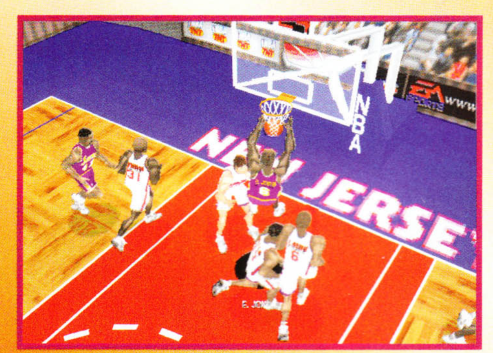




Ha bajado, lo cual no quiere decir que vaya a desaparecer; hasta ahora, la más vibrante creación de Roberta Williams.

NBA Live '97 — 7 N





Baloncesto de altura en uno de los mejores arcades deportivos de la historia lúdica, de la mano, cómo no, de Electronic Arts.

Duke Nukem 3D — 8 ↓

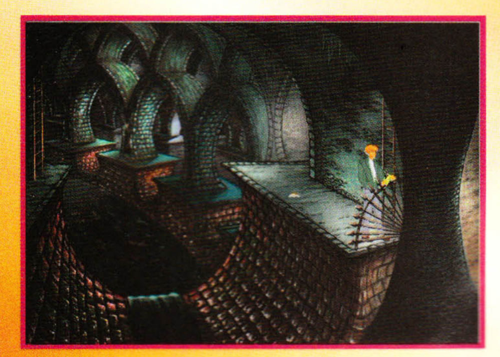




Después de muchas idas y venidas, este arcade 3D que no le va a la zaga al rey *Quake* todavía continúa dentro de nuestra lista.

Broken Sword — 9 ↓

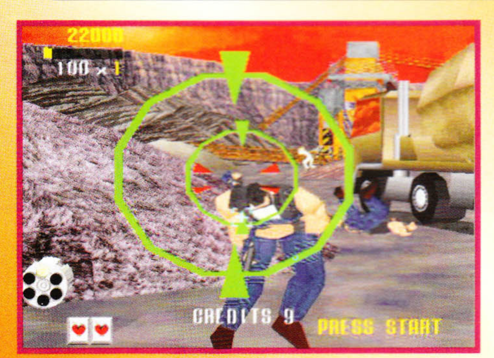




La espada olvidada de los Templarios hace fugazmente su aparición en nuestros días gracias a los chicos de Revolution.

Virtua Cop — 10 ↓





El más famoso arcade de mirilla de las máquinas recreativas, convertido con una calidad fuera de toda duda para PC.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. PC FÚTBOL 5.0
2. FIFA SOCCER '97
3. PRIVATEER 2
4. SHERLOCK HOLMES II
5. TOMB RAIDER
6. WARCRAFT II
7. C&C: RED ALERT
8. NBA LIVE '97
9. RALLY CHAMPIONSHIP 2
10. BROKEN SWORD

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 20

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veinte de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **SERGIO ACERA HERNÁNDEZ (SAN SEBASTIÁN)**
- **FRANCISCO RGUEZ. GLEZ. (Alcalá de Henares, MADRID)**
- **JESÚS RODRÍGUEZ NEÍNER (Cornelle, BARCELONA)**
- **RAÚL ROMERO SEAL (Torrevieja, ALICANTE)**
- **JOSÉ DAMIÁN RUZ CASADO (ALMERÍA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



ALIEN TRILOGY

Basado en la conocida trilogía protagonizada por Sigourney Weaver, este *Doom* de Acclaim cuenta con unos cuantos trucos que allanarán tu difícil camino si los tecleas en cualquier momento del transcurso del juego:

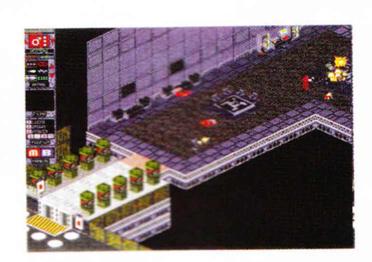
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH: Otorga las armas y munición infinita.



COMEANDHAVEAGO: Todas las armas solamente.

NADIAPOPOVxx: Te permite aparecer en el nivel xx (donde xx es 01-34).



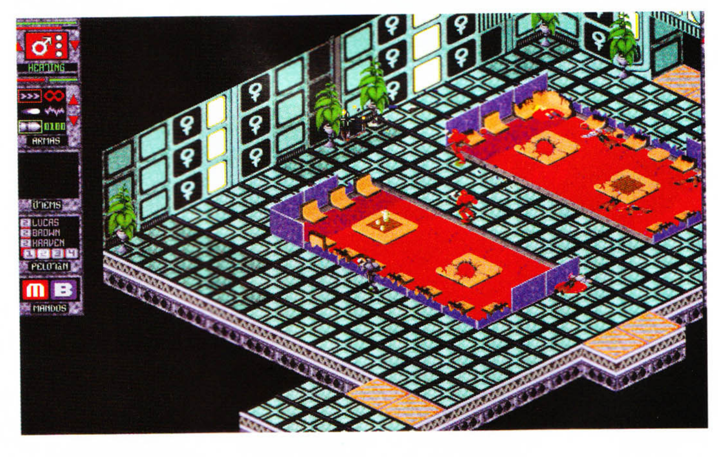




GENDER WARS

Para acceder a los trucos de este juego de estrategia de Bullfrog, debes teclear durante el juego **SALMONAXE**. Los trucos te vendrán bastante bien para poder avanzar rápidamente en el juego, simplemente cuando pulses la tecla correspondiente:

W: Ganas inmediatamente en ese nivel.
C: Tienes acceso a todos los híbridos.
L: Aparecen monolitos.
T: Los edificios se vuelven transparentes.
D: Aparece el estado de la memoria.

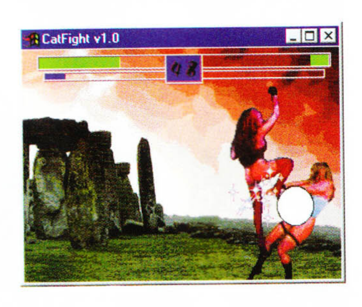






CATFIGHT

Aunque el juego no se encuentre en un lugar muy alto entre nuestras preferencias, también cuenta con un truco que pasamos a comentaros. Si en lugar de luchar contra todas las adversarias quieres hacerlo directamente con la inefable Shinma, portentosa enemiga final de este programa, pulsa simultáneamente las teclas **A**, **W**, **D** y **T** cuando te encuentres en



la pantalla de selección. Pulsa **ENTER**, y aparecerás en su pantalla para enfrentarte a ella. Si atreves, no tienes más que lanzarte "a trapo".

SCREAMER 2

Si quieres acceder a los trucos de este magnífico programa de los italianos de la compañía Graffitti, tienes que teclear los siguientes códigos mientras estés en el menú principal:

MRTRK: Todos los circuitos disponibles.





CHMPA: Todos los campeonatos.

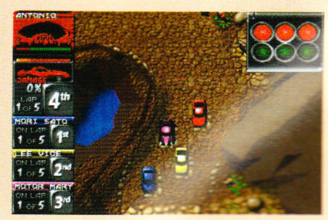
TACARTBCARTCCARTDCAR: Aparecen los cuatro coches de bonus. Si ves que no te funciona todo seguido, seguramente tienes que activarlos de uno en uno: **TACAR**, **TBCAR**, **TCCAR**, y **TDCAR**.

DEATH RALLY

El último juego de Apogee posee algunos trucos, que te harán campeón de la competición en muy poco tiempo. Todos funcionan en la carrera:
DRUB: No tendrás daños en carrera.
DREAD: Munición inifinita.
DRAG: Turbo ilimitado.
DRINK: Gasolina cohete.
DRUG: Produce el efecto seta venenosa.
Los siguientes tendrás que teclearlos en el menú de selección:
DROOL: 500000 Dólares.
DRAW: 1000 Dólares.
DROP: Te quita 10 puntos.
DRIVE: Te da 10 puntos.
Otro truco más es el que te da la armadura que aparece en el juego, ya de culto, *Duke Nukem 3D*, si tecleas precisamente su nombre cuando estés configurando tu piloto: **DUKE NUKEM**.









SKYNET

El segundo *Terminator* de Bethesda Softworks, cuenta con los siguientes códigos, los cuales deberás introducir pulsando primero **ALT** y \ para poder introducirlos en el juego:
GARBLE: Iniciará el modo truco.
WILLNOTSTOP: Te otorga Invencibilidad.
ARNOLD: Todas las armas.
SLUGS: Toda la munición.
SURGERY: Toda la energía.
SUPERUZI: Te da el llamado Super UZI.
ILLBEBACK: Salta hasta la siguiente escena.
NITROUS: Acelera el juego.
ICANTSEE: Muestra una pantalla auxiliar.
WHOAMI: Muestra el nombre.
COUNTERS: Muestra coordenadas.
VERSION: Muestra el número de la versión.
HELLO: Escribe "Hello" sobre la pantalla.







TOMB RAIDER

Uno de los últimos trucos que han aparecido en Internet es el siguiente, del juego **Tomb Raider** (justo el mismo día de cierre de la edición de la revista). No hemos tenido tiempo de probarlo con nuestra versión, pero, como muchos de vosotros nos lo habéis pedido, procedemos a publicarlo enla revista.

Para conseguir todas las armas y munición, debes realizar las siguientes acciones:

Anda un paso hacia adelante, retrocede un paso, gira tres veces en cualquier dirección y salta hacia atrás. Para saltar al siguiente nivel, deberás realizar las mismas acciones, variando la última de ellas: en lugar de saltar hacia atrás, salta hacia adelante. Según el documento, es sencillo de realizar, pero os repetimos que nosotros no hemos podido probarlo para comprobar su funcionamiento.

WARWIND

Si en el número 19 de PC Player te ofrecimos los dos primeros trucos de **Warwind**, este mes te mostramos una lista de los que encontrarás en el juego en su versión final. Te recordamos que tienes que pulsar **ENTER** antes de introducir los códigos (dependiendo de tu versión, necesitarás añadir al comienzo de cada código una admiración: **!**):
THE GREAT PUMPKIN: Ganas la campaña.
I AM THE BISHOP OF BATTLE: Ganas la misión.
THE SUN ALSO RISES: Desactiva el modo *Fog of War*.



GOLDEN BOY: Te ofrece 5000 recursos.
ON A MISSION FROM GAWD: Los trabajadores realizarán sus construcciones mucho más rápido.
OH COME ALL YE FAITHFUL: Más velocidad en las *Fast-Inns*.
PUMP AN AHRN: El líder obtiene prestigio total.
SHOW ME THE WAY: Coordenadas en el mapa.



¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas(MADRID)



PHANTASMAGORIA 2: TODO UN RETO

¿Tienes problemas para llegar al final de esta terrorífica aventura de Sierra? Si es así, en estas páginas tienes todas las claves necesarias para solucionar tus problemas.

Como sabes, la aventura se divide en cinco discos; cada uno representa un día en la vida de Curtis Craig. Aquí tienes las pistas necesarias para acabar el juego.

DÍA 1

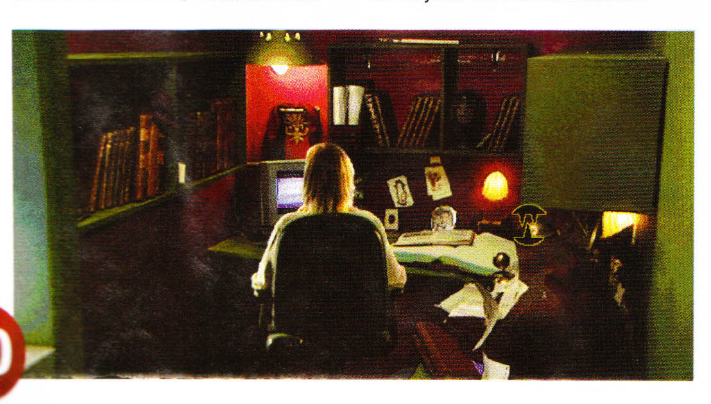
Después del vídeo de introducción estás en tu dormitorio. Mira al espejo para ver tu cara. No es importante ahora, pero más adelante te servirá para ver alucinaciones. En el cajón de tu mesilla coge la golosina, el destornillador y la foto de tus padres. Ve a la puerta principal y coge las cartas del buzón. En el cuarto de estar, utiliza las cartas con Curtis. Lee una postal de amor y coge la foto que hay sobre la mesa. Hazle una visita a la rata Blob, tu mascota.

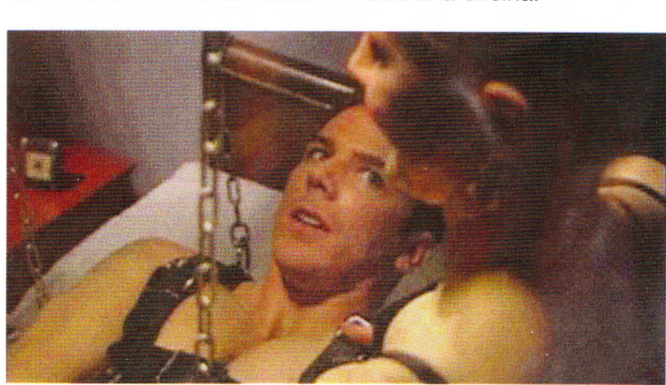
Ve a la puerta principal e intenta salir. Has perdido la cartera. Vuelve al cuarto de estar y pincha en el sofá: está debajo y no puedes alcanzarla. Utiliza a Blop sobre el sofá. La rata no sale con tu cartera: engáñala con la golosina. Deja a la rata en su jaula y vete a Wyntech, tu lugar de trabajo.

Para entrar en tu oficina necesitas una tarjeta de identificación. Coge la tarjeta de tu cartera y úsala con el lector de tu izquierda. Verás unos cubículos de trabajo y una máquina de agua. Busca a Jocilyn, tu novia, en el cubículo lleno de plantas. Habla con ella y enséñale la postal y las fotos. Entra en el cubículo con las llaves y habla con Tom. Utiliza la cartera y la tarjeta de identificación para explicarle lo que te ha pasado en casa. Habla con Bob en el cubículo de la gabardina. En el de al lado encontrarás a Therese. Habla con ella y enséñale la postal.

Ahora entra en tu cubículo, situado frente al de Bob, y siéntate. En un vídeo aparece Trevor, tu mejor amigo. Ve a la puerta que hay frente a la máquina de agua y entra. Es el despacho de tu jefe, Warner. Mira la fotografía de la mesa y abre el cajón. Warner aparece y te echa de su oficina. En tu cubículo, mira la foto de tu mascota, consulta en el cuaderno las extensiones de teléfono de tus compañeros y realiza llamadas. Habla con Jocilyn, Trevor, Tom, Therese y Warner. Pincha en el ordenador: te pedirá un nombre (CurtisC) y una contraseña (BLOB). Verás tu primera alucinación. Llama a Trevor y ve a su cubículo, situado junto al tuyo. Habla con él y enséñale las fotografías, la postal y tu tarjeta de identificación.

Vuelve a tu cubículo. En el ordenador, selecciona la carpeta CurtisC y mira el documento Venimen_Sagawa. Examina también los documentos de las demás carpetas. Pincha varias veces en Venimen_Sagawa hasta que sufras una nueva alucinación. Pincha de nuevo en el ordenador. Llama a Trevor, ve hasta su cubículo y habla con él. Iréis al restaurante para hablar hasta que regreséis a la oficina.









En Wyntech no pases a tu oficina. Cruza la puerta que hay a tu derecha. Es la sala de ordenadores. Retira las cajas de la derecha: hay una puerta. Pincha en ella y en la cerradura; utiliza el destornillador con ella. No se abre: vuelve más tarde. Vuelve a trabajar al cubículo. Cuando intentas abrir el documento Venimen_Sagawa aparece un *puzzle*. Detén las letras para que formen RATBOY. Lee el correo electrónico y responde a las cartas. Visita a



Therese, habla con ella y con Bob. En la sala de ordenadores recibirás una visita de Therese. Trabaja en tu cubículo hasta la hora de salida. En el restaurante, habla con Jocilyn todas las veces que sea necesario y utiliza la cartera para pagar. En tu apartamento habla con tu novia y verás el último vídeo del día.

DÍA 2

Mírate en el espejo de tu habitación. Lee la tarjeta del buzón de correo. No olvides saludar a tu mascota. Pide hora para tu psiquiatra con la tarjeta de visita en el teléfono del cuarto de estar. En el pasillo de la oficina encontrarás a Therese, Jocelyn y Trevor. Habla con ellos, ha sucedido algo horrible. Intenta entrar en la oficina. Un policía no te deja pasar; entra por la puerta que está junto al despacho de Warner. Coge el pedazo de papel que hay en el suelo. Sal por la puerta y verás el vídeo de la muerte de Bob. Habla con la detective hasta que aparezcas en el restaurante con Therese y Jocelyn. Habla con esta última dos veces. Después habla con Therese hasta que llegues a tu apartamento. Visita a Blob, examina la librería y mírate en el espejo. Vuelve a Wyntech.

En la oficina, la detective te echa, pero no te dejes intimidar. Vuelve a entrar y métete en el cubículo de Tom. Llama a Warner (extensión 6996) para alejarle de su despacho. Ve allí, mira la foto y lee el documento del ordenador. En el despacho encontrarás un cartel que reza CARPE DIEM. Abre el cajón y coge la



llave. Warner te pillará y se enfadará contigo. Ve al cubículo de Bob, pincha en su sillón y coge el botón que hay ahí. En la sala de ordenadores abre la pequeña puerta con la llave de Warner. Es una habitación secreta. Si pinchas en el fichero verás una caja de metal. Cógela, ve a casa y úsala con Curtis: verás una carpeta y una prenda. Cógelos. Pulsa en el fondo de la caja: hay un compartimento secreto, aunque por ahora no podrás abrirlo. Ve a la consulta del psiquiatra.

Descubrirás cosas interesantes. Habla con la doctora. Enséñale las fotos, la postal, la tarjeta del buzón, el botón, la tarjeta de visita y la carpeta. Mira la bola de nieve que hay sobre su mesa y enséñale la prenda dos veces. Vete al restaurante y cuéntale al camarero lo que ha ocurrido. Vete hasta La Frontera (el lugar donde has quedado con Therese).

Muestra la tarjeta del buzón al "gorila" de la puerta: podrás pasar. Habla con el individuo de la barra; en el reservado charla con Therese hasta que te pida una copa. Tómate un trago y pincha sobre el individuo del escenario. Vuelve a tu apartamento.

DÍA 3

Al despertar, contesta al teléfono, coge el correo y léelo. Mírate en el espejo, saluda a Blob y ve a Wyntech.

En la sala de ordenadores mira la puerta de la habitación secreta, ahora sellada. Coge el martillo que hay sobre la mesa y entra en la oficina. Verás a la detective y a Warner discutiendo. En tu cubículo, mete tu nombre de usuario y tu contraseña y utiliza el correo. Responde a las cartas, vuelve al sistema de ficheros y pulsa sobre la carpeta de archivos. Te pide una contraseña: CARPE DIEM. Lee el archivo que contiene. Pulsa en la carpeta Memos y lee los tres archivos. Cada uno te pedirá una contraseña. Están en el papel que recogiste del suelo del despacho de Warner:

- Access.doc: INFECTION.
- Energy.doc: REVELATION.
- Curtis.doc: DESECRATION.

Llama a Jocelyn (extensión 6992) y a Trevor (extensión 6125). Visítalos y habla con ellos. Ve al cubículo de Bob y mira la caja que está sobre la mesa. Después pásate por





el cubículo de Jocelyn y habla con ella. En la puerta de Warner escucha la discusión entre tu jefe y la detective. En tu cubículo tendrás una alucinación. En la puerta de Warner, Tom y él discuten. Aparecerás en el interior de un psiquiátrico.

Habla con la enfermera. A continuación, pincha sobre Curtis (aparece un primer plano del protagonista) y en el cinturón para tratar de escapar: la enfermera no te lo permitirá. Distráela dándole una patada a la pelota verde con la que juegan los dos locos del suelo. Si vuelves a intentar lo del cinturón, lograrás liberarte. Pincha en la salida para escapar y ve a tu apartamento.

Utiliza la caja de metal sobre Curtis. Mira de cerca el martillo y usa el destornillador con él. Utiliza ambas herramientas para abrir el compartimento secreto. Lee la carta de tu padre que hay dentro. Dirígete al restaurante, habla con Trevor hasta que se marche y visita a la doctora. Habla con ella y muéstrale la carpeta, las fotos, el botón, la postal, la tarjeta del buzón. Enséñale la carta de tu padre dos veces. Luego ve a La Frontera.

Habla con el personaje de la barra y dirígete a tu apartamento. Encontrarás a Therese allí: te encadenará sobre la cama. Pincha sobre ella dos veces. Desgraciadamente, Tom muere.

DÍA 4

Al despertar recibes la mala noticia y la visita de la detective. Habla con ella hasta que se marche. Mírate al espejo y ve al cuarto de estar. Pincha varias veces en la jaula de tu mascota. Después échale un vistazo a la librería. En el correo hay una cita de Therese para ir a La Frontera. Llama a la consulta de la doctora y ve a Wyntech.



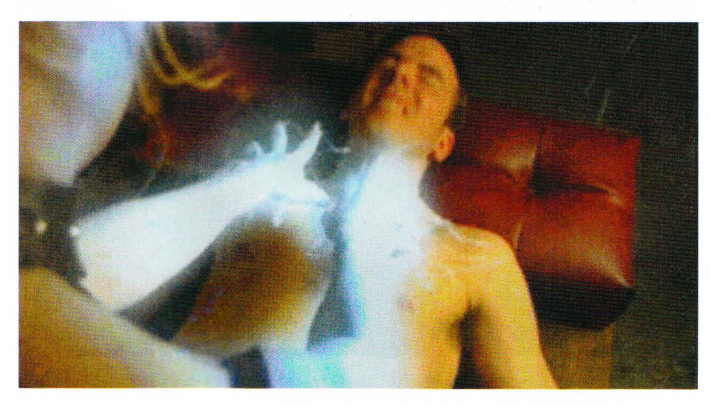
Intenta entrar en el cubículo de Tom. La detective no te dejará. Ve al restaurante, donde te encontrarás con Trevor. Habla con él hasta que se vaya. Vuelve a Wyntech y prueba a entrar en el despacho de Warner. De nuevo te dicen que te marches. Visita a la doctora; acabarás marchándote violentamente a casa.

A poco de llegar llaman a la puerta. Es Jocelyn. Conversa con ella hasta que se vaya. Coge la horquilla que ha dejado olvidada en la mesa del cuarto de estar y regresa a la oficina. Utiliza la horquilla para internarte en el despacho de Warner. Abre el cajón de su mesa con el destornillador que tienes. Hay un papel y un libro de códigos. Cógelos y pincha sobre el ordenador. Entra como CurtisC para poder leer tu correo. Trevor te ha conseguido la contraseña de SecureCon (BLACKLOTUS). Desconecta y vuelve a entrar, pero esta vez prueba con el usuario PWarner. Cuando se te pida la contraseña, teclea CARPE DIEM. Pulsa el icono con los ordenadores para entrar en SecureCon. Desde allí eleva tu nivel de seguridad. Déjalo en tres (la contraseña es BLACKLOTUS). Desconecta y ve al pasillo de la entrada, hasta llegar a la puerta del fondo. Utiliza tu tarjeta de identificación con el sensor.

Ya dentro, usa la tarjeta con el sensor del ascensor. Pulsa en la puerta del fondo. Examina la camisa de fuerza que hay en el suelo y pincha en la siguiente puerta del fondo. Mira el juguete que hay al fondo a la izquierda y pincha en puerta. Pincha en la toalla del suelo y ve hacia la puerta de tu derecha. Examina el papel y el libro de claves. Mira la caja que hay a la derecha de la puerta y pulsa los botones hasta llegar a 10958. Estás en la sala de comunicaciones.

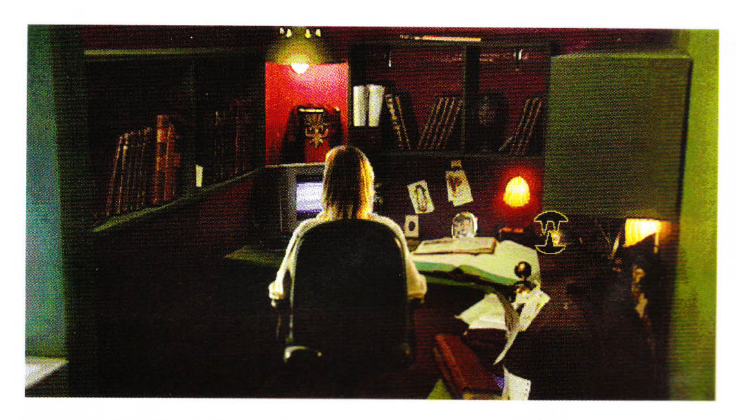
Utiliza el ordenador con la contraseña ROSETTA. Habla con los alienígenas hasta que te inviten a entrar en su mundo. Recházalos y dirígete a La Frontera.

En el reservado está Therese. Habla con ella y tómate la copa. Estás en la zona principal del club. Pincha en la parte derecha y llegarás a la zona trasera del garito. Un caballero no te dejará pasar. Dale la invitación que te llegó por correo. Verás una puerta con un *puzzle* de colores en el centro. Pincha sobre él y coloca las pieza de manera que se forme un círculo verde. Pincha en el centro y se abrirá la puerta. Al entrar, utiliza la cuerda que hay a tu derecha y pincha sobre las cortinas rojas. Ahora la que muere es Therese.



DÍA 5

Esta vez te levanta de la cama la detective, convencida de que eres el culpable. Habla con ella hasta que se vaya. Mira dos veces en el espejo, coge la cartera de la mesilla y ve a la puerta de tu casa. Si miras el correo, no verás nada; hazlo de nuevo y encontrarás una misteriosa





carta. Saluda a Blob y llama a la doctora. Después apareces en su consulta. Pincha en el teléfono que cuelga de la mesa. Detrás de ella verás los restos de la doctora. Cuando aparezca el guardia de seguridad corre hacia la puerta. Ve a Wyntech. Entra en tu cubículo y pincha dos veces en el ordenador. En el cubículo de Tom pincha en el ordenador (alucinación). Ve al de Bob. Pincha en la lupa que hay sobre el teclado para tener otra alucinación. En el despacho de Warner utiliza el ordenador para leer tu correo electrónico. Sal y vuelve a conectarte como PWarner. Selecciona la carpeta PaulW y lee el archivo GOLDMINE.DOC. Imprime el gráfico. Lee el archivo BDADRESS.DOC. Desconecta y ve a la sala de ordenadores.

Matan a Trevor en tu presencia. Pulsa sobre él dos veces y conseguirás su tarjeta de identificación. Ve a la sala de comunicaciones. Utiliza el ordenador de esa sala (contraseña: ROSETTA). Habla de nuevo con los alienígenas hasta que te permitan entrar en su mundo. Utiliza la tarjeta de Trevor en el lector y pulsa el segundo botón de la izquierda. Intenta utilizar el ordenador que hay allí. Aparecerá Warner con una pistola en la mano. Habla con él hasta que lo mate el alienígena. Habla con ese ser. Cuando intente electrocutarte pincha sobre el ordenador. Llegarás a otro planeta.

Coge un trozo de la sustancia marrón pegada a las columnas del centro de la pantalla. Ve abajo y coge los tres alienígenas y el hongo. Luego ve por el agujero de la pared. En la parte de atrás de la nueva sala hay dos seres más. Utiliza el hongo para atraerlos y captura uno de ellos. Ponte frente a la fuente de energía y combina los seres con forma de herradura y de estrella. Usa el nuevo ser con la fuente de energía para abrir un agujero. Entra en el agujero creado.

Pincha en el alienígena hasta que llegues al hospital. Coge la jeringuilla de la bandeja. Apareces en el restaurante con Jocelyn. Pincha en la pistola. Estás en tu oficina, destrozada y con zombies. Mira abajo, coge la tarjeta, corre hacia el ascensor y usa la tarjeta con el lector. Estás con Therese. De prisa pincha sobre la palanca de la izquierda de pantalla. Apareces con tu madre. Pincha sobre ella.

Ve a la pantalla con el alienígena que has atrapado. Pincha sobre él dos veces y coge la sustancia amarilla. Atraviesa el agujero que hay detrás. Estás en la zona en la que recogiste a los tres seres. Ve a la pantalla donde está la maraña de tubos y pincha en el tubo verde que hay a tu derecha. Está roto. Combina la sustancia marrón con la amarilla y utiliza el ungüento con la abertura del tubo. Sube, mira a la derecha del círculo y mete el alienígena brillante en el hueco.



Pincha en el disco que se encuentra a tu lado: verás un extraño circuito. Pincha sobre él. Para arreglarlo, conecta los cables. Hay una guía para saber cómo hacerlo a la izquierda de la pantalla (cuatro combinaciones) y en la parte inferior (tres combinaciones). Los cables están en la parte derecha del circuito. Une los cables con sus conectores. Pincha sobre la esfera que tiene una flecha roja apuntando hacia abajo. Se enciende un aparato. Pincha en el semicírculo hasta que la abertura apunte hacia la izquierda. Pincha en el objeto que parece una pistola, encima del semicírculo. Se pondrá en movimiento la rueda inferior izquierda. Coloca el semicírculo apuntando hacia la derecha. Vuelve a pinchar sobre la pistola (se enciende la esfera verde). Vuelve a pinchar sobre la esfera de la flecha roja. Se iluminará la esfera pegada a la verde.

Asegúrate de que el triángulo tiene la esfera roja en la parte inferior derecha. Pincha en la esfera que acabas de iluminar (se dispara un rayo que atraviesa la esfera roja). Ahora haz lo mismo, pero con la esfera amarilla y con la azul. Saldrá un rayo verde hacia la derecha. Cerca de la parte inferior del circuito, más o menos en el centro, hay tres palancas juntas. Pincha sobre ellas siguiendo este orden: roja, amarilla y azul. Se ha activado el objeto "cerebral". Dispara a las esferas roja, amarilla y azul.

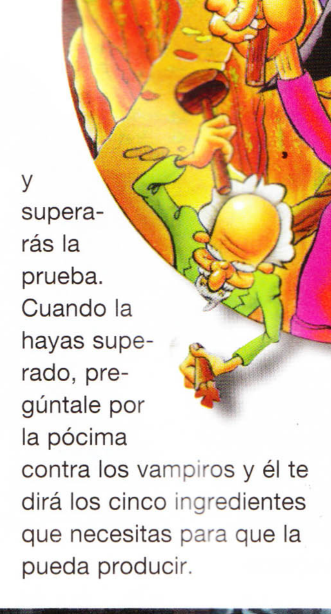
Ya estás en la escena final de **Phantasmagoria 2**. Tienes a tu disposición dos opciones: quedarte con tu guapa novia o irte con los alienígenas. Tú decides...

F. DE LA VILLA



DRÁSCULA

El conde Dráscula pretende conquistar todo el mundo poniendo el cerebro de tu novia en el último monstruo que ha logrado crear. Coge el crucifijo y afila las estacas; empieza la caza del vampiro.



Después de llegar a la posada, sube a tu habitación. En el piso superior conocerás a B.J. y surgirá el flechazo; casi inmediatamente después aparecerá Dráscula y la secuestrará. Baja al bar y pregunta por el conde. El borracho te dirá que la única persona que se ha atrevido a enfrentarse al conde y lo ha contado es un tal Von Braun.

Cuando averigües dónde vive Von Braun, sube a la habitación de B.J. y abre el baúl. A continuación abre o mira el bolso para coger algo de dinero. Dirígete a la casa de Von Braun, que se encuentra en las afueras del pueblo. Llama a la puerta y habla con él para que te deje entrar. Von Braun no te ayudará si no superas una prueba de sonido. Cuando la falles, vuelve a entrar en la cabaña y coge el libro de música de la estantería.

Regresa a la posada y dale el libro al pianista, éste a cambio te entregará sus tapones para los oídos. Vuelve hasta la cabaña y ponte los tapones. Ahora debes despertar a Von Braun y superarás la prueba. Cuando la hayas superado, pregúntale por la pócima contra los vampiros y él te dirá los cinco ingredientes que necesitas para que la pueda producir.



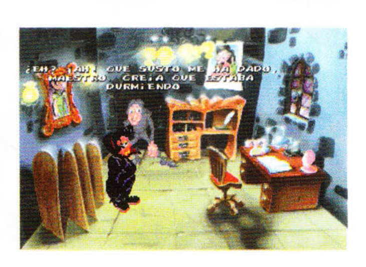
LA POCIÓN MÁGICA

Ve hasta el cementerio y coge una de las barras de la verja que lo circunda. Úsala para abrir la ventana tapiada de la iglesia y entra por ahí a su interior. Abre el cajón y recoge el crucifijo que se esconde en él. Entra en la iglesia (puerta del fondo) y recoge la vela del suelo.

En la habitación contigua al bar utiliza una moneda en la máquina de tabaco. Como no sale nada, mueve la máquina y conseguirás el papel de fumar. Encamínate al callejón que hay detrás de

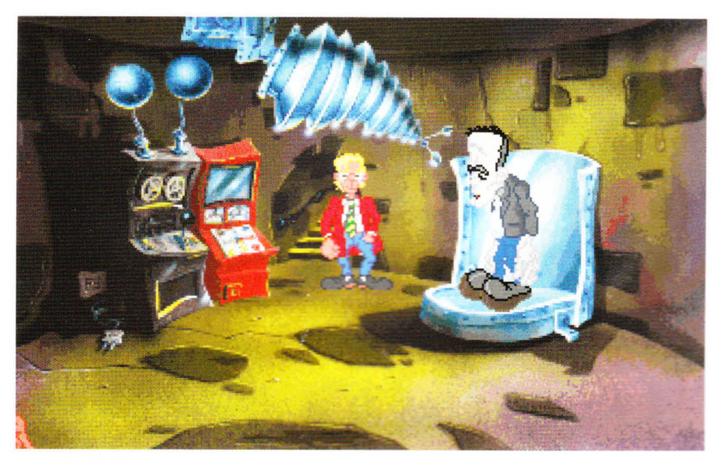












la posada; en el cubo de basura hay un pañuelo de papel que tienes que coger. En otro callejón hay un ciego que está tocando el acordeón. Dale el dinero y te regalará una hoz de oro.

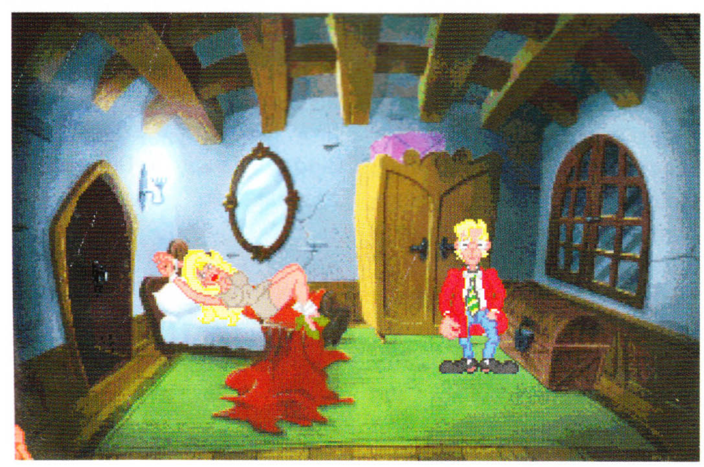
Acércate a la confitería y mueve el barril para coger el chicle que tiene pegado en su parte posterior. Vuelve al cementerio y corta la planta Fernán con la hoz de oro. Ahora que ya tienes todos los ingredientes. Vuelve a casa de Von Braun y despiértale. Entrégale los ingredientes y te preparará la pócima. Te dirá que para penetrar en castillo de Dráscula puedes entrar por un pasadizo que hay en el interior del pozo de la iglesia. Ve al pozo y entra en él. Para eliminar al vampiro que protege la entrada al castillo, utiliza el crucifijo.



DENTRO DEL CASTILLO

Una vez te encuentres dentro del patio del castillo, ve hasta el árbol, dale un "monedazo" a la urraca y coge la llave. Utiliza la llave en la puerta pequeña y entra en el interior del castillo. Cierra la puerta por la que has entrado y coge el paquete de golosinas. Dirígete a la biblioteca e introdúcete a través del pasadizo secreto que hay dentro del armario. En el laboratorio recoge la capa, el cerebro y el lubricante.

Cuando ya te encuentres dentro de la cocina, utiliza el lubricante en las bisagras de la despensa, entra en ella y coge el paquete de harina. Ve al despacho de Igor y coge la peluca. Cuando Igor haya cerrado la puerta con llave, disfrázate de conde Dráscula y Igor te dará las llaves del cuarto de estar. Cógelas y abre la puerta del cuarto de estar: es la primera que vas a encontrar a la izquierda. Entra en la habitación y coge una de las hachas que están colgando de la pared.





Vuelve al árbol de la urraca y corta una rama. Coge la cuerda del pozo y átala a la rama del árbol. Utiliza el equipo de escalada improvisado para subir por el torreón.

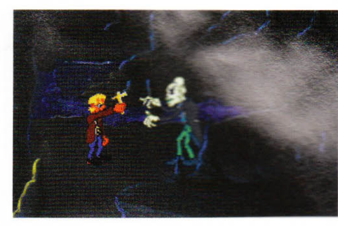
LOS TORREONES

Entra en el segundo torreón y desciende por las escaleras. Habla con el esqueleto y cógele un hueso de la pierna. En la celda está B.J., pero todavía no puedes rescatarla. Sal del torreón y entra en el



tercero. Habla un rato con el hombre lobo que te cierra el paso al cuarto torreón. Para comprobar si realmente es vegetariano, tira el hueso del esqueleto por la ventana. Lamentablemente para el hombre lobo, todavía sigue siendo carnívoro.

Adéntrate en el cuarto torreón y baja otras escaleras. Frente a ti hay una verja; hazte con un par de tornillos de la parte superior derecha de la misma. Entra en el primer torreón y baja las escaleras hasta la habitación del monstruo. Ponle los tornillos y el cerebro a Frunkynstein. Coge el enchufe y aplícalo en la pared. Mueve la palanca de la máquina y da vida al monstruo. Después de que se vaya, aparecerás detrás de la reja de la que cogiste los tornillos. Desde aquí puedes



entrar en la habitación de Dráscula y abrir su ataúd. Sin embargo, el conde no está dentro y tú has caído en su siniestra trampa.

ENTREVISTA CON EL VAMPIRO

Cuando pongan en marcha el péndulo de la muerte, coge las manos de Hacker y úsalas en el péndulo para liberarlo. Mueve la antorcha y sal por la puerta: volverás a la posada. Encontrarás a la bella B.J.



encadenada a la cama, pero tampoco puedes liberarla aún. Baja al bar y pide un cubata que no te darán. Cuando te lo niegue, ve hacia el piano y empieza a tocarlo. Pide de nuevo el cubata y esta vez sí te lo dará.

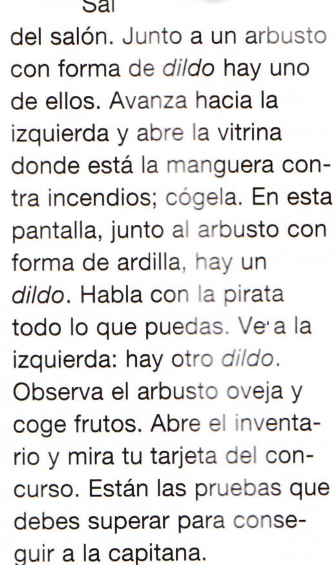
Entrega el cubata al conde y anularás el efecto de la poción. Cuando se lo haya bebido entero usa el crucifijo para acabar con Dráscula. Por fin, el mundo es libre y serás feliz para siempre con tu dulce dama... ¿o no?

A. L. Mozún



LARRY VII: LOVE FOR SAIL

Si quieres ayudar al audaz Larry a satisfacer sus más bajos instintos, esta guía te llevará por los satisfactorios caminos de la carne que él tanto anhela.



Comenzaremos la aventura donde la dejamos al final de la anterior entrega, Larry V, en el ático del hotel de lujo La Costa Lotta, en una escena cargada de lujuria donde intentas pecar con Shamara. Una vez más se te escapa la oportunidad de llegar al nirvana: la chica tiene más amor al dinero que a ti. Acabarás atado a la cama.

Empieza por coger un *kit* de rizado de pelo que hay en la mesilla de la derecha de Larry. Luego coge las tenazas que hay en la otra mesilla. Abre el *kit* y obtendrás una aguja. Dóblala con las tenazas: conseguirás una ganzúa para abrir las esposas. Ahora tienes otro problema: una puerta de vidrio irrompible. En los menús escoge "Otro" y escribe "romper". Verás qué sorpresa. En tu escapada verás un billete para un crucero: te espera tras cuarenta plantas.

EN EL BARCO

En el barco descubrirás a la capitana, objeto de tu deseo. Te dan una habitación. La megafonía llama al salón a los que quieran disfrutar de una semana en compañía de la capitana. Ve allí. El contramaestre explica las reglas del concurso. Cuando termine, mira a tu alrededor. En el tercer cofre de la izquierda hay un bicho rojo y blanco. Es un *¿Dónde está Dildo?*, versión jocosa de *¿Dónde está Wally?* Si recoges los 32 del juego tendrás un regalo.





Sal del salón. Junto a un arbusto con forma de *dildo* hay uno de ellos. Avanza hacia la izquierda y abre la vitrina donde está la manguera contra incendios; cógela. En esta pantalla, junto al arbusto con forma de ardilla, hay un *dildo*. Habla con la pirata todo lo que puedas. Ve a la izquierda: hay otro *dildo*. Observa el arbusto oveja y coge frutos. Abre el inventario y mira tu tarjeta del concurso. Están las pruebas que debes superar para conseguir a la capitana.



CONCURSO LOVEMASTER 2000

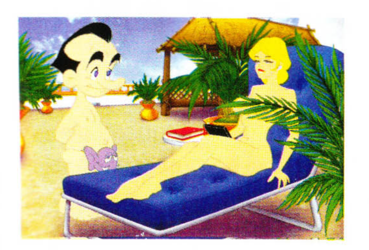
Junto al reloj de la biblioteca encontrarás otro *dildo*. Ve a la derecha: conocerás a Victoria, una bibliotecaria que oculta una faceta de ninfómana. Considera tu obligación descubrir al mundo ese lado especial. Habla con ella; le disgusta la literatura picante. Con la opción "Otro", dile cualquier cosa; ella se dará la vuelta. Coge el pegamento que hay sobre la mesa. Despídete de ella y ve hacia el sur. Mira junto a la cascada: en una columna cercana encontrarás un nuevo *dildo*. Tu próxima parada es la piscina. En la entrada, junto a los arbustos hay otro *dildo*.

En la piscina verás a Drew tomando el sol completamente desnuda. Habla todo lo que puedas con ella. Sabrás muchas cosas: su maleta está bajo llave para que no pueda vestirse; una Erección Gigante es un cóctel que se tarda mucho en preparar; Drew tiene el libro que necesitas: *Las Aventuras Eróticas de Hércules*. Echa un vistazo a la revista que hay junto a Drew y descubre algo de las Juggs. Dirígete a tu habitación.



Hay un *dildo* junto al cubo. Observa la tubería del servicio. Desatáscala y recoge el tubo de Lubricante de Silicona. Coge el papel higiénico que hay junto a la taza del báter. Vuelve a la piscina y pídele el libro a Drew. En la biblioteca, entretén a Victoria como antes y cuando se dé la vuelta coge el libro con la cubierta amarilla. En el inventario, úsalo y le quitarás la cubierta. Colócasela al libro picarón. Finalmente, pon el libro sobre la pila y sal de la habitación.

Vuelve a tu camarote. Junto al báter hay un *dildo*. Ve a la zona de la prueba de potencia sexual: hay otro *dildo*. Usa tu tarjeta del concurso en el lector de tarjetas, en los labios. Observa el patético intento de Larry por ganar. Presiona un botón verde que hay tras la cuarta puerta. Vuelve a tu camarote: obtendrás otro *dildo* entre las tuberías. En la biblioteca encontrarás una Victoria más atractiva. Hay un *dildo* junto a una piña. No tardarás en descubrir que ella quiere... algo más que palabras. Tras esta acción descubrirás que en tu directorio del juego aparece un fichero llamado vicky.bmp. Cuando tengas una interacción así con una dama aparecerá un gráfico en el directorio. Habla con Victoria en la biblioteca. Convéncele para que demuestre que es la persona sexualmente más capaz del barco. Dale la tarjeta del concurso y verás cómo arrasa. Ya has ganado la primera competición.



CONCURSO DEL HOMBRE MEJOR VESTIDO

Ve a la zona del concurso al hombre mejor vestido. En esta habitación hay otro *dildo*. Desabrocha la bragueta del maniquí: allí está la ranura para introducir la tarjeta. Te darás cuenta de que tu traje no está de moda por tu puntuación. Aquí también tendrás que hacer trampa.

En el salón de baile descubrirás un *dildo*. Encontrarás uno junto a una silla y otro al lado de la estatua. Habla con la mujer que está sentada allí. Es la conocida Jamie Lee Coitus. Te contará cómo Calvin Klone le robó su línea de primavera. Necesita tu ayuda. En la opción "Otro" de la conversión, escribe "traje de poliéster". A ella le gustará la idea, pondrá de moda estos trajes y tú ganarás el concurso. Eso sí, necesitas poliéster para que Jamie haga los trajes.

En el jardín de las esculturas hay un *dildo*, junto al pie de David. Coge un par de dados de los pies de la Venus de Milo. Vuelve a la cascada. Junto a los grandes libros de la entrada de la biblioteca hay un nuevo *dildo*. Vuelve al jardín de las estatuas. El escultor se ha ido y puedes subir al andamio. Coge el destornillador de su caja de herramientas. En el área de empleados verás varias fotos colgadas de la pared y una puerta de seguridad. Acércate a ella y con la opción "Otro" escribe "Empujar". Alguien se la ha dejado abierta. Junto a una silla hay un pequeño *dildo*. En la mesa del fondo podrás coger un tubo de lubricante sexual KZ, un cable eléctrico y un recipiente con dados trucados. Observa las taquillas y lee los mensajes del tablón de anuncios. Ahora ve hasta el puente.



Las velas del barco tienen poliéster. En el puente hay un *dildo*. Un perro te impide llegar a los mandos. Fuera, en una pared, verás una caja cerrada con tornillos. Usa el destornillador para abrirla. Cortocircuita los fusibles con el cable. Sube por la escalera y espera a que se oiga un anuncio: las velas se extenderán. Debes cortar la tela. En el comedor hay una escultura de hielo de la capitana. Lámela. Al fondo hay una puerta cerrada. Escucha: al otro lado, alguien está pasando un buen rato. En la mesa del *buffet* hay un *dildo*. En la parte derecha de la pantalla hay un camarero con carne. Dile que te sirva. Habla con él. Pídele carne hasta que se acabe. Dile que vaya a por más. Cuando te quedes sólo, coge el *dildo*, el cuchillo y la bombilla calorífica. En el puente espera a que las velas estén desplegadas y córtalas. Te quedarás toda la noche atrapado en ellas. En el salón de baile, dale el poliéster a Jamie. Tras la secuencia, vuelve al salón de baile. Una nota te pide que veas a Jamie en el escenario. Luego vuelve a la zona del concurso del hombre mejor vestido. Arrasarás.

EL TORNEO DE DADOS

Dirígete al casino; verás otro *dildo*. No podrás jugar a los dados: la mesa está llena. Ve al restaurante y come unas judías. Vuelve a la mesa de dados y tírate un pedo. Los jugadores huirán. Habla con el *croupier*. Juega: perderás todas las partidas. Debes usar los dados del inventario. No son legales: el *croupier* los prohíbe. Usa el papel higiénico con los dados y los camuflarás. Podrás ganar todas las partidas. Aparecerá una señorita llamada Dewmi Moore que te ofrecerá jugar una partida privada. Tras mucho jugar, salvando y restaurando partidas, debes ganar.



LANZAMIENTO DE HERRADURAS

Habitación de Dewmi. En la mesa de la izquierda está la droga: Polvo Orgásmico. Cógela. Ve al paseo de la pirata y habla con ella del botones, de la habitación de recreo y de las taquillas. En éstas, intenta abrir la segunda de la izquierda. La pirata te dirá la combinación: 38-24-36. Ábrela. En la nueva habitación habla con Zqwzts sobre fotos guarras. Pregúntale cómo las hizo y cómpraselas.

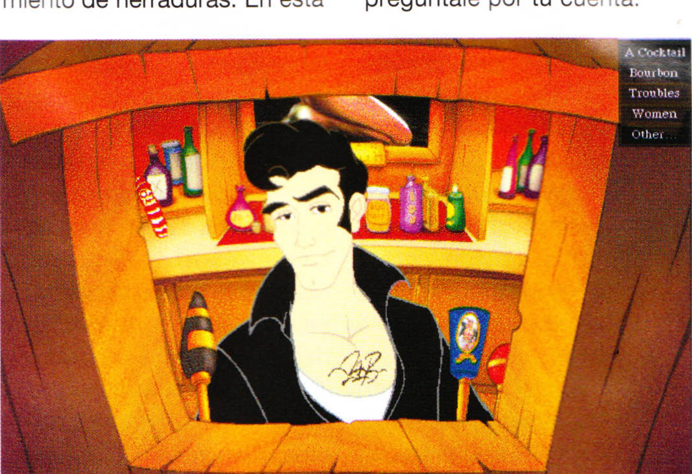




En la zona de la cascada habla con el contramaestre. Llámale desde el teléfono blanco que hay en una columna y búrlate de él. En el techo hay un *dildo*. Pregúntale a la pirata por Zqwzts. Te dirá que necesita un pasaporte. Usa el pegamento con la foto guarra y pégala sobre la tarjeta. Enséñasela al contramaestre. Te devuelve el pasaporte; dáselo a Zqwtzs y saldrá corriendo con él. Coge la llave que ha dejado. Te permite acceder a tres áreas nuevas.

En la opción de ayuda hay una foto del equipo de programadores con otro *dildo*. En la puerta del salón de baile verás una nota de Jamie. Vuelve a tu camarote e intenta tirar de la cadena. El báter está sin agua. Conecta la manguera desde el báter hasta la tubería de agua y tira de la cadena.

En la cubierta están las señoritas Juggs en un baño de burbujas. Habla con ellas. Ve al salón, habla con el camarero y pídele un zumo de lima. Mientras te lo prepara, coge un *dildo* que hay junto a la ventana. Pide una Erección Gigante. Cuando se vaya, retírate del bar y entra en la puerta que hay junto a éste, el camerino de las Juggs. Cambia el bote de silicona por desodorante. Hay otro *dildo*. Prueba el Karaoke. Pulsa el botón rojo. Sal del camerino y observarás que el sistema de luces ha bajado. Cambia la bombilla por la calorífica. Pide otra Erección Gigante, vuelve a entrar en el camerino y pulsa el botón rojo para elevar las luces. Ve a otra parte del barco y vuelve al salón. Verás la actuación de las Juggs. Tras las secuencia siguiente, vuelve al escenario y coge las luces que queden. Coge el mando a distancia y canta con el Karaoke si lo deseas. Ve a la competición del lanzamiento de herraduras. En esta



pantalla verás un nuevo *dildo*. Coge tu tarjeta del torneo y métala por el culo del centauro. Juega con las herraduras y pierde. En el jardín de las esculturas sube al andamio y coloca las luces alrededor del saliente. En el juego de las herraduras, usa el mando a distancia y juega. Ganarás.

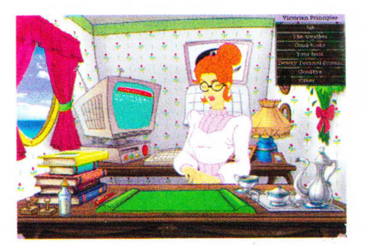


CONCURSO DE BOLOS

En la pista de bolos introduce tu tarjeta en la boca de la morsa. Coge tu bola, juega y pierde. En la habitación de Zqwzts usa tu destornillador, desmonta la rejilla de la ventilación y entra en ese conducto. Saldrás a la habitación que hay junto al comedor. Pulsa sobre ti mismo, en la parte superior derecha de la pantalla, y elige la opción desvestirse. Otra secuencia te espera. La morena de antes está en tu camarote. Tras la discusión, coge el pañuelo que deja caer.

En la habitación del chocolate hay una póliza de seguros, sobre la silla de la parte inferior izquierda de la mesa. Léela: descubrirás quién es la mujer de negro. Ve a hablar con el contramaestre. Pregúntale por ella. No te hace caso; llámale un par de veces desde el teléfono blanco. Vuelve a hablar con él y pregúntale por tu cuenta.

Cuando se vaya, mira el teléfono, pulsa el botón rojo que pone LND y descubre el número del camarote de Annette. Ve a él. Con la luz apagada, encontrarás un cuerpo en la cama... Luego te darás cuenta del malentendido. Cuando te vistas, ve de nuevo a hablar con Annette. Dale la póliza de seguros; a cambio, te dará medio millón de dólares. Ve a la bodega superior del barco y abre la puerta con la llave del botones. Allí se hacen los bolos. Abre una de las puertas y pon desodorante en ellos. Vuelve a la pista. Cuando te toque, impregna lubricante sexual KZ en los bolos. Una victoria explosiva.



CONCURSO DE COCINA

Ve a la cocina. Hay un *dildo* en las carnes. Coge el pez envuelto en papel de periódico, la sal y la cazuela. Usa el CaviarMaster 2000 de la mesa del oeste. Lee la página de revista, una receta que sirve para el concurso. Necesitas leche de ardilla, zumo de lima, sal, un molde y frutas. Abre la bodega inferior con la llave del mozo. Ordeña las ardillas. Lee los libros de la biblioteca. Lee dos: uno de electromagnetismo y otro de Fokker. Ve a la bodega posterior y coge el *dildo* que hay sobre las maletas. En los arbustos de la derecha de la piscina hay un *dildo*. Habla con Drew sobre su libro. Vuelve a la biblioteca y descubre que el libro sobre Fokker lo escribió Drew. Ve con ella. Coméntale la posibilidad de ir a tu camarote. Necesitará su maleta. Ve a la bodega posterior: la maleta te caerá encima. Vuelve a la piscina y dásela a Drew. Para que salga de la ducha, tira de la cadena. Recoge el molde que deja caer. En la cocina usa la leche con el CyberCheese 2000. Utiliza las frutas con el queso. Pon algo de polvo orgásmico y entrega la comida al jurado. Ganas los concursos: coge tu premio.

Ve a la habitación de la capitana y llama a la puerta. Cuando entres, descubrirás que ella no está muy atraída por ti. El medio millón de dólares le hará cambiar de opinión. Sólo te queda disfrutar del sorprendente final.

A. J. Novillo



El cerebrillo de nuestro antiguo "contestón" automático se ha quedado destrozado tras el volumen de cartas recibidas durante el mes pasado. Nosotros estamos encantados: no nos importa cambiar de aparato mes tras mes, procesador tras procesador...

AVIDEZ DE CONOCIMIENTOS

Resulta que llevo algún tiempo con el ordenador y hasta ahora sólo lo he utilizado para pasar textos y para jugar a mil y una cosas (en especial, Civi que me encanta), pero quisiera hacer cosas mucho más elaboradas; quiero decir que me gustaría dedicar mi tiempo a crear animaciones y juegos, a ser posible en 3D. El motivo de esta carta es pediros que me indiquéis qué necesito. También me gustaría saber si hace falta algún tipo de conocimiento sobre programación.

ÁNGEL RUIZ GUIJARRO
(MÁLAGA)

Respuesta: Nos encanta que nuestros lectores no sólo dediquen el ordenador para jugar. Para programar juegos sí que necesitas unos conocimientos bastante extensos, pero para crear animaciones 3D, con un buen libro te podrás apañar bastante bien. Si estás bastante interesado en el tema, te aconsejo el "Curso Práctico de animación por Ordenador: 3D Studio" de nuestra editorial, donde se enseñan todos los secretos de este programa, y donde encontrarás una versión especial para enseñanza. Si quieres más información acerca de esta obra, puedes llamar al teléfono (91) 6614211.

TODO A CIEN

Soy un lector de esta revista y me gustaría haceros alguna pregunta:
-¿Cómo podría conseguir los juegos que ponéis en la sección "Todo a Cien"?
-¿Podríais poner en los CDs más videos como el de Mechwarrior 2, o bandas sonoras de juegos?

ALBERTO FIDALGO
(Santo Domingo, LA RIOJA)

Respuesta: Veo que vives en un pueblo, con lo que te será más difícil acceder a los juegos que comentamos en la revista. Prueba a pedir los juegos de "Todo a Cien", o cualquier otro que aparezca en la revista a una tienda de venta por correo, como puede ser Centro Mail, cuyo teléfono es 902171819.

Respecto al tema de los vídeos, depende de los que nos proporcionen las distribuidoras, aunque procuramos ofreceros en el CD-ROM todos los que podemos, máxime si tenemos en cuenta que cada vez las demos tienden más al vídeo en sí.

El tema de las bandas sonoras es bastante más complicado, ya que no sólo basta con el permiso de las distribuidoras para publicarlas, sino que hay que pagar derechos de autor (tal y como pasa en un compact de música cualquiera), y teniendo en cuenta que la revista sólo cuesta 595 pesetas, nos sería imposible afrontarlo.

FERIAS DE VIDEOJUEGOS

Soy un ávido lector de vuestra revista, y he apreciado que lleváis bastantes números sin hablar de ninguna feria de videojuegos como el ECTS o el E3. Lo digo porque me parecen reportajes de los más interesantes, ya que en ellos puedo ver cuáles son las novedades que podré disfrutar los próximos meses. Otra pregunta que me ronda la cabeza y quería haceros es por qué en la sección "Próximo Mes" a veces habláis de un juego, y el mes siguiente no aparece en la revista nada sobre ese título

ANTONIO TORRES HEREDIA
(SEVILLA)

Respuesta: Como dice nuestro Director Adjunto (gran aficionado a visitar y ligar en dichos eventos), es una pena que no haya ninguna feria próximamente. Se nota que el sector del videojuego está en crisis, y se ha reducido el número de ferias por año. Respecto al tema de "Próximo Mes", es una pregunta que nos realizáis bastantes lectores: el problema es que las distribuidoras retrasan por motivos comerciales para nosotros desconocidos el lanzamiento de un título que nos prometían tendríamos al mes siguiente.

BROKEN SWORD

Me gustaría saber si habéis publicado el "A fondo" de Broken Sword en vuestra revista, ya que me he quedado atascada en esta fantástica aventura gráfica.

NOEMÍ RIVERA
(MADRID)

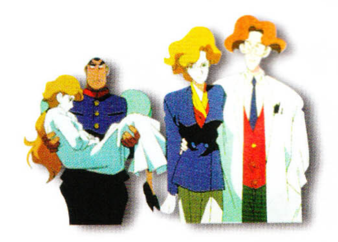
Respuesta: El "A Fondo" de Broken Sword, de Revolution, lo encontrarás en el número 18 de PC Player. Lo puedes pedir a nuestro departamento de números atrasados en el teléfono (91) 6614211.

¡SESOS CALIENTES!

A pesar del calentón cerebral, seguimos dispuestos a contestar vuestras misivas desde esta humilde sección. Esperamos preguntas interesantes y atractivas. En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

漫 MANGAMANIA



KISHIN KEIDAN 4

Distribuidor: CARTOONIA

Este mes retomamos en vuestra sección preferida una serie que teníamos bastante olvidada. *Kishin Keidan*, de Pioneer nos ofrecía las aventuras de la Unidad Kishin, una unidad de combate de robots que defiende un futurista Japón de diversas y variopintas amenazas. En esta cuarta





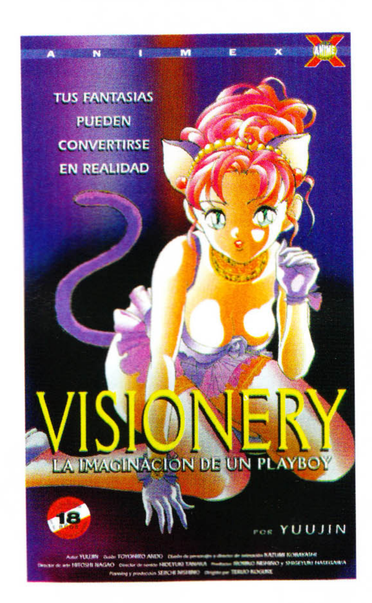
entrega se incluyen dos nuevos capítulos: Jóvenes al Rescate, y Ataque a la base de los Alien. En el primero de ellos, la Unidad Kishin tiene que acabar con el Caballero Panzer, mientras que en el segundo se alcanzará, por fin, la batalla definitiva: la Isla de Rügen, que es el cuartel general de los Nazis y los *Aliens*.

VISIONERY

Distribuidor: ANIMEX



El sello erótico de la casa Manga Films sigue arrollando en nuestro país. Dentro de este picante título de Yuujin encontramos las aventuras de Ujita, un *playboy* muy parecido a nuestro bienamado Larry (es decir, un tipo bastante feo pero muy simpático... a veces demasiado). Su suerte cambiará radicalmente (gracias a Dios, a mejor...) cuando se tope con la bella y misteriosa Doraymon, una especie de simbiosis de chica y felino que con sus poderes mágicos ayudará a nuestro héroe a disfrutar finalmente de ciertas pasiones irrefrenables. Aunque la calidad de dibujo no es excesivamente buena, te aseguramos que te reirás bastante con esta cinta, siempre y cuando seas mayor de de 18 años.

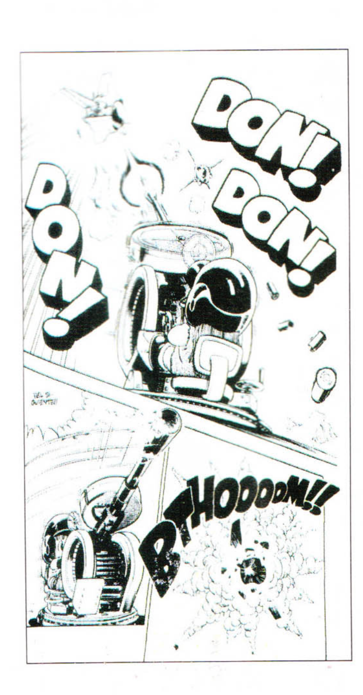


TEATRO MANGA

Distribuidor: PLANETA deAGOSTINI

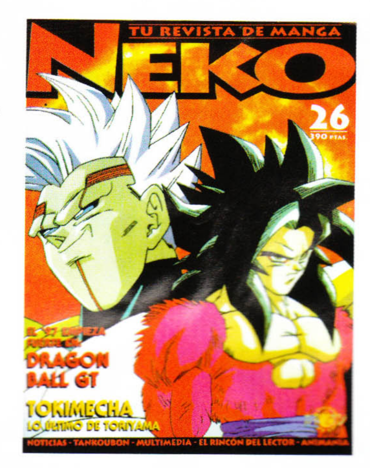


Planeta saca al mercado un nuevo producto que está basado en la amplia producción de Akira Toriyama, el conocido creador de la serie *Dragon Ball*. Dentro de los tomos de *Teatro Manga* encontraremos las primeras historias de este prestigioso autor, con historietas como **Wonder Island**, **Tomato**, **Pola & Roid**, **Mad Matic** o **Chobit**. En ellas se puede apreciar que Toriyama todavía no tiene definido su estilo de dibujo, pero su sentido del humor es ya ampliamente apreciable, ya que el argumento de cada historia es de lo más loco que he podido ver en el mundo del cómic. Si quieres encontrarte con los primeros pasos del dibujante de *Dragon Ball*, no dudes en acercarte a esta interesante obra. Se trata, principalmente, de un producto pensado para los incondicionales del autor o coleccionistas con ganas de pasar un buen rato.



NEKO 26

Distribuidor: CAMALEÓN ED.



En la mejor revista de *manga* del mercado, Neko, este mes podrás encontrara gran cantidad de información acerca, nuevamente, del conocido dibujante Akira Toriyama. Por una parte aparece la última información acerca del desarrollo en Japón de la saga **Dragon Ball GT**, y por otra, se habla de **Tokimecha**, su último trabajo. Por si fuera poco, aparecen extensos reportajes sobre series y otros personajes destacados del pequeño mundo del *manga*, como Satoshi Urusihara, Young Magazine, Monokome Hime, Celia, Assate Dance, Gundam F91, Temporal Campaign, y una entrevista con Roque González. Por supuesto, sus secciones habituales como Tankoubon o Multimedia también aparecen.

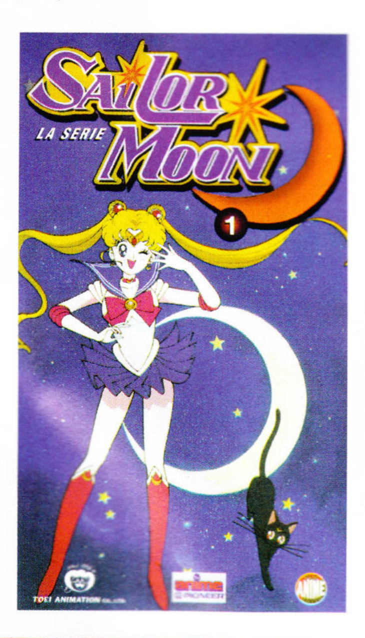


SAILOR MOON La serie

Distribuidor: ANIME VIDEO

Si en su momento ya comentamos la película *shojo manga* por excelencia, *Sailor Moon*, este mes le toca el turno a la serie, que se nos ofrece en cintas de tres en tres capítulos. En esta primera entrega podrás comprobar como Bunny (es decir, Sailor Moon o Guerrero Luna, como se la llamó en España) adquiere los poderes de nuestro satélite y se convierte en defensora del bien para ayudar a nuestro maltrecho planeta. Si viste esta serie cuando la emitieron en Antena 3 y te gustó, ahora es el momento de que puedas tenerla en tu propia casa en vídeo.







Interstate 76 es la última producción de la compañía Activision. Con el *look* de las teleseries norteamericanas de los años setenta, tendrás que ponerte al volante de un bólido de aquella época por una de las gigantescas autopistas de ese país. Los protagonistas son unos personajes muy simpáticos, y los vídeos que posee son increíbles. Es un éxito seguro.





DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Tamarit 115
08015 Barcelona
Tfno. (93) 4241703

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

TOPWARE ESPAÑA
Trav. Conde Duque 5, Bajo 1
28015 Madrid
Tfno. (91) 5478619

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

G-NOME

La sólida compañía 7th Level vuelve a la carga con un simulador robótico al más puro estilo *Mechwarrior*. Los amantes de este tipo de juegos quedarán francamente encantados con su puesta en escena, la excelente calidad de la animación y el excelente nivel de detalle.







BIRTHRIGHT

El nuevo juego de Sierra mezcla estrategia y rol a partes iguales. En esta demo podrás ver cómo funciona este trabajado título, interactuando entre sus menús.



SEGA RALLY

La conocida máquina recreativa del gigante nipón ya tiene versión para PC y compatibles. Esta demo te ofrece la oportunidad de disfrutar de uno de sus circuitos.



M.A.X.

Si te gustó *Command & Conquer*, este juego de Interplay logrará sorprenderte de manera muy grata. Es una versión bastante mejorada, con gráficos SVGA.

ADEMÁS...

TERMINATOR SKYNET
LORDS OF THE REALMS 2
MS GOLF 3.0
BROKEN SWORD
NASCAR RACING 2
PRIVATEER 2
STEEL PANTHERS 2
CURSO JUEGOS
SHAREWARE

INTERSTATE 76

Si te gustan los juegos de coches y un trabajado *look* de los años setenta, el próximo juego de la empresa Activision es una acertada mezcla de ambas cosas. En el vídeo que os ofrecemos este mes en exclusiva, podrás ver toda una película en la que aparecen secuencias de coches y conversaciones entre los personajes, convenientemente aderezadas con música de la época.



